

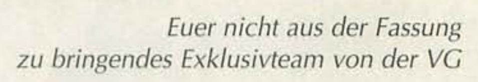
11/98
DM 6,50
S 52,-/sfr 6,50/lfr 158,-
Lit 9000/Pta 725,-/Dr 1700
VIDEO GAMES
LARA POSTER TEIL 2
Zusammen über 340% Spielspaß!
PS
Formel 1´98
Abe´s Exoddus
Spyro ★ Tenchu
N64
Brutal gut!
TUROK 2
extreme G 2
DC
Der Countdown läuft!
Sonic Adventure für Dreamcast
SPECIAL
Zu Besuch bei EA SPORTS - DIE 99er SAISON
★ NHL ´99 (PS)
★ NBA Live ´99 (PS)
★ NASCAR ´99 (PS)
★ NHL ´99 (N64)
★ FIFA ´99 (PS)
★ K.O. Kings (PS)
4 391062 306503 11

DIE WELT IST EIN VERRÜCKTES DORF

(UND EIN GROSSER KINDERGARTEN ZUGLEICH)



Unser heutiges Edi (interner Slang für Editorial) dreht sich diesmal witzigerweise auch um EDI, allerdings ist mit letzterer Abkürzung nicht die Begrüßungsseite, sondern der Flughafen von Edinburgh (internationaler Code: EDI) gemeint.
Es trug sich nämlich eines schönen Oktobernachmittages zu, daß wir auf Einladung eines namhaften Spieleherstellers zur grossen **"N64-Body-Harvest-Review-Tour"** nach Schottland einfliegen durften (wie der Rest der deutschen Fachpresse übrigens auch). An sich ein schicker Trip, da Body Harvest, seit drei Jahren angekündigt, inzwischen zu einem ausgesprochen umfangreichen und erfreulich spieltiefen Titel gereift ist. Auch DMA Design (*Lemmings, Unirally, GTA, Space Station Silicon Valley*, uvm.), DIE europäische Brutstätte für ungewöhnliche Spielkonzepte, ist definitiv eine Reise wert (der dort zuständige PR-Mensch empfiehlt sich über seine Visitenkarte als zuständig für "Indoctrination & Propaganda", und auch sonst ist das gesamte Ambiente recht cool dort). Sogar das Wetter war annehmbar, nur testen dürfen wir das fertige Body Harvest leider nicht – obwohl es eine Review-Tour war...
Wie das kommt? Nun, ein anders deutsches Mag hat wegen besonderer Verdienste bei der Titelgestaltung den Zuschlag für eine Art Exklusiv-Test ("vor allen anderen") bekommen. Daher wollen wir Euch diesen Monat auch gar nicht mit Interviews zu Spielen, über die erst nächste Ausgabe wieder berichtet werden darf, überrumpeln, geschweige denn die gängige Praxis solcher Deals in Frage stellen, sondern belassen es einfach bei den Anekdötchen auf dieser Seite.
Ihr profitiert ja schließlich auch immens von solchen Absprachen, da wir z.B. diesen Monat – haltet Euch fest – völlig Germany-exclusive ("eine Woche früher als der Rest") als erste ein futuristisches N64-Rennspiel unter die Lupe genommen haben. Also flugs den Ärger runtergeschluckt und das Positive gesehen – und schon geht der Redaktionsalltag weiter. Und so verabschiedet sich abermals für vier Wochen (und läßt Euch alleine mit Euren Wohlstandsproblemen)



Euer nicht aus der Fassung zu bringendes Exklusivteam von der VG







Schottischer Alltagswahnsinn: Hirsche nach rechts austreten, Frauen, Kinder und Schafe (die spinnen mit ihren Tieren) bitte nach links.







In Schottland gibt es sowohl interessante Spiele als auch teure Nummernschilder zu bestaunen: Wußtet Ihr zum Beispiel, daß es in GB Agenturen gibt, die nur von der Vermittlung exklusiver Nummernschilder leben, und daß man diese dann sein Leben lang behält bzw. einen schwunghaften Handel damit betreiben kann? Diese DMA-Number-Plates kosten ein paar Tausend Mark. Seltenere Zahlen-/Buchstabenkolonnen, wie z.B. "Porsche 1" kosten oft mehr als das Auto selbst.

● Titelthemen



62, 72

24

14

PREVIEW



78

BUCK BUMBLE (PS): Öfter mal was anderes. Statt mit Aliens oder mutierten Zombies habt Ihr es in UBI Softs Actiongame mit Insekten zu tun.

SPECIALS

76

PARASITE EVE (PS, US): Es wird leider keine PAL-Version geben, daher haben wir die US-Version dieses Square-Knüllers getestet.





FORMEL 1 '98 (PS): Psygnosis schlägt wieder zu - die aktuelle Version ihres Formel 1-Games ist ein echter Renner.

74

IMPORTE

TIPS + TRICKS

RUBRIKEN



70 ABE'S EXODDUS (PS): Groß, grün und häßlich, dafür aber ein Garant für viel Spaß an der Konsole: Abe muß wieder einmal seine Artgenossen retten.



TUROK 2 (N64): 62 Der zeitreisende Indianer schlägt zurück, diesmal mit maximal vier Spielern gleichzeitig und in HiRes. Lest den ersten Test des Megaknallers!

TEST

SONY PLAYSTATION

NINTENDO 64



72 EXTREME G 2 (N64): Dank F-Zero ist extreme G zwar nur noch das zweitschnellste Rennspiel der Welt, dafür gibt aber die Grafik mehr her als die des Kult-Racers.

Er kommt!

In genau einem Monat wird Segas neue 128 Bit-Konsole in den Regalen japanischer Spielehändler stehen. Ab dem 27. November können interessierte Videospieler für 29800 Yen (ca. 390 Mark) das *Dreamcast* erstehen. Zeitgleich werden fünf Spiele für jeweils 5800 Yen (ca. 76 Mark) erhältlich sein: *Godzilla Generations, Sega Rally 2, Virtua Fighter 3tb, Pen Pen Tri-Icelon* und *July*. Für diejenigen, die ein möglichst Automaten-nahes Feeling verspüren wollen, bietet Sega als Zubehör noch folgende Komponenten an: einen Racing Controller (Lenkrad für *Sega Rally 2*) und einen Arcade Stick (für *Virtua Fighter 3tb*) für jeweils 5800 Yen (ca. 76 Mark).

Virtua Fighter 3tb ist eine modifizierte Version des Automaten. Die Saturn-Fassung wurde gecancelt.



Bald ist es soweit... zumindest in Japan

Jog-Con

Ein passendes Joypad zu Namcos Rennspiel *R4 – Ridge Racer Type 4* wird es demnächst als PlayStation-Zubehör geben. Auf dem *Jog-Con* von Namco befindet sich ein kleines analoges „Lenkrad", das eine genauere Steuerung auf den halsbrecherischen Rennpisten ermöglichen soll. Dieses zugegebenermaßen etwas ungewöhnliche Tasten- und Lenk-Instrument soll das bewährte *Ne-G-Con* ablösen.



Chocobo´s Mystic Dungeon 2 PS



Bilder wie aus einem Märchenbuch: Chocobo´s Mystic Dungeon 2 ist in Japan ein Hit-Garant.

Die zweite Folge mit Squares niedlichen Laufvogel ist für Dezember angekündigt. Als neues Feature könnt Ihr diesmal als 2er-Team in die Tiefen des Dungeons tauchen. Bekannte Charaktere aus der Rollenspieleserie *Final Fantasy* – insbesondere aus Super Nintendo-Versionen – mischen bei diesem Action-Rollenspiel kräftig mit. So sind auch Cid oder Mog mit von der Partie, die sich Euch im Verlauf der Geschichte anschließen können. Die Freistages und Dungeons werden zufallsgeneriert und die Feinde sind nach wie vor auf dem Blidschirm sichtbar. Gesteuert werden die Kämpfe nach dem altbewährten ATB-System, das diesmal etwas modifizieret wurde. Die Wartezeit für beide Truppenmitglieder werden anhand eines einzigen Balkens angezeigt.

Chocobo Racing PS



Square hat sich offensichtlich dazu entschieden, den Chocobo-Charakter bis auf die Federn auszuschlachten – im marktstrategischem Sinne natürlich. Für Frühling ´99 ist ein Rennspiel mit dem besagten gelben Vogel angekündigt. Ähnlich wie in *Mario Kart* dürft Ihr Euren Renn-Favoriten aus einer Auswahl von *Final Fantasy*-Monstercharakteren herauspicken und ihn auf die kunterbunte Rennpiste schicken. Der Titelheld ist zwar auch ohne irgendwelche Antriebsaggregate schnell, doch in diesem Spiel trägt er motorisierte Rollschuhe, die Ihn auf irrwitzige Höchstgeschwindigkeiten bringen.

Ogre Battle 3 N64

Die *Ogre Battle*-Serie gehört mittlerweile schon zu den Klassikern der Videospiele-Historie. Bislang wurden beide Teile auch für die PlayStation umgesetzt. Höchste Zeit aber, daß eine weitere neue Folge aus dieser Strategiespiel-Saga auf den Markt kommt. Gegenüber den Vorgängern unterscheidet sich das Spielsystem nicht. Als Feldherr befehligt Ihr auf einer großen Gesamtkarte eine Armee, die aus kleinen Einheiten besteht. Bei Feindkontakt schaltet der Bildschirm in den Kampfmodus, wo Ihr jeden einzelnen Kämpfer in einem rundenbasierten Schlagabtausch dirigieren könnt. *Ogre Battle 3* soll Anfang nächsten Jahres fürs Nintendo 64 erscheinen. *tet*



Ogre Battle 3 ist das erste Strategiespiel für das bislang vernachlässigte Nintendo 64.

ACHTUNG!

Die Titel, die auf dieser Seite aufgeführt sind, gelten nur für den japanischen Markt. Wir können nicht garantieren, daß sie in Deutschland erhältlich sein werden, oder daß die Spiele-Titel mit denen einer evtl. lokalisierten Fassung übereinstimmen. Interessenten mögen sich doch bitte an einen Import-Händler wie z.B. Gamers Delight (Tel. 089-340-18649) in München wenden.

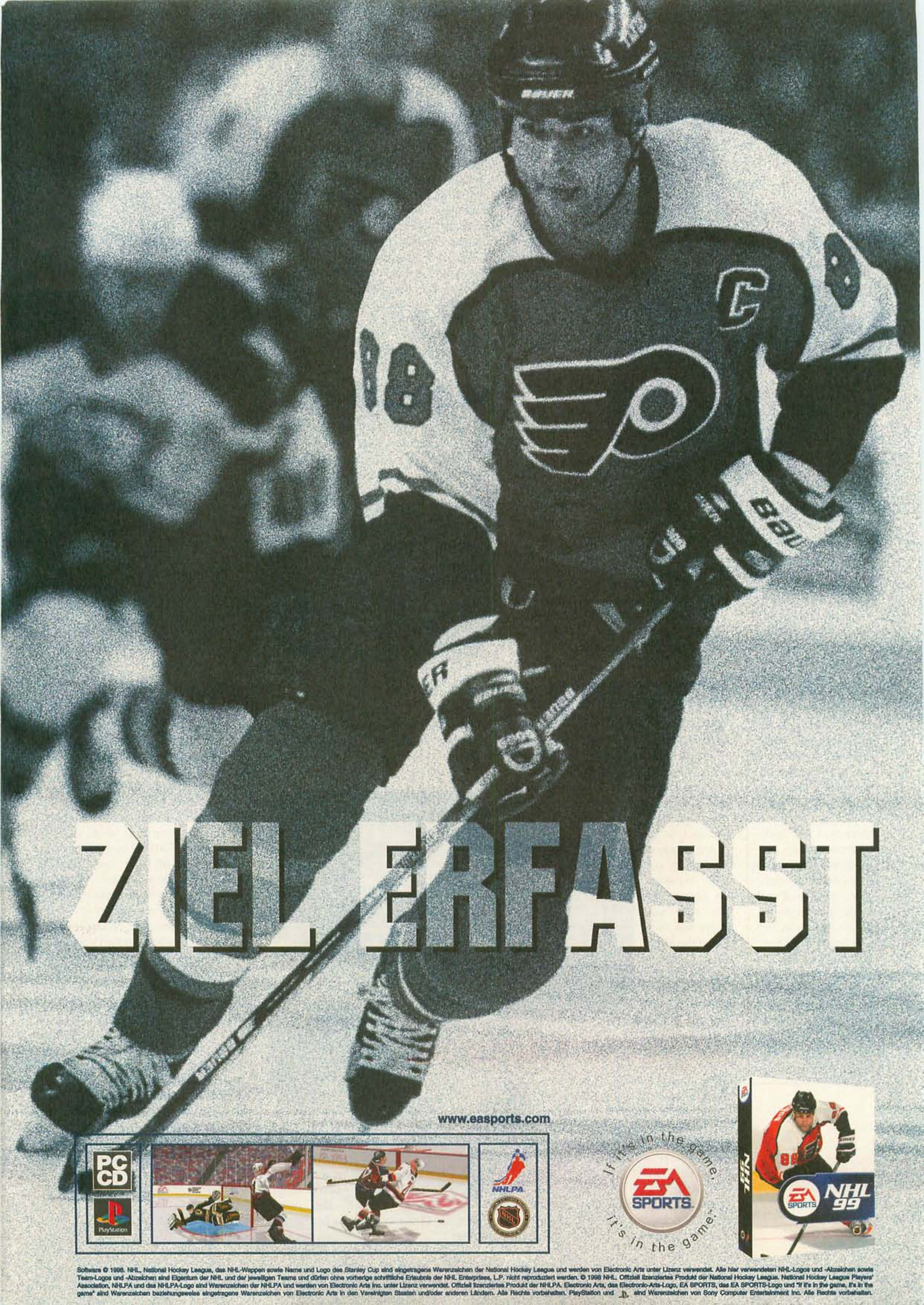
Naomi

Eine neue Sega-Automatenplatine kommt im November in die japanischen Spielhallen. Die *Naomi* ist der Nachfolger der legendären *Model 3*-Platine (*Virtua Fighter 3*) und ist zum *Dreamcast* kompatibel. Später lassen sich zu Hause abgespeicherte *Dreamcast*-Daten von diversen Spielen auf den Automaten übertragen, ähnlich wie beim *NeoGeo*. Bei der Markteinführung wird das Ego-Shoot´em Up *House of the Dead 2* erscheinen, später sollen die beiden Titel *Dynamite Baseball ´98* und *Blood Bullet – House of the Dead Side Story* folgen.



Ab November werden in Japan die Spielhallen mit dem Naomi beliefert.




ZIEL ERFASST
www.easports.com
PC CD
PlayStation
NHLPA
If it's in the game, it's in the game.
EA SPORTS
NHL 99
Software © 1998. NHL, National Hockey League, das NHL-Wappen sowie Name und Logo des Stanley Cup sind eingetragene Warenzeichen der National Hockey League und werden von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. Alle hier verwendeten NHL-Logos und -Abzeichen sowie Team-Logos und -Abzeichen sind Eigentum der NHL und der jeweiligen Teams und dürfen ohne vorherige schriftliche Erlaubnis der NHL Enterprises, L.P. nicht reproduziert werden. © 1998 NHL. Offiziell lizenziertes Produkt der National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA und das NHLPA-Logo sind Warenzeichen der NHLPA und werden von Electronic Arts Inc. unter Lizenz verwendet. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA. Electronic Arts, das Electronic-Arts-Logo, EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und "If it's in the game, it's in the game" sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

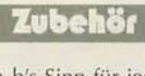
Dirt Devils

Nach einer längeren Pause (seit *Lost World*) gibt es endlich wieder Neuigkeiten von Segas AM-R&D#3-Department. Sie meldeten sich vergangenen Monat mit einem brandneuen Model-3-Rennspiel zurück, einer Mischung aus *Daytona* und *Sega Rally*. *Dirt Devils* ist ein spezielles Ausdauerrennen, wobei andere Fahrzeuge von der Straße geschubst werden müssen, um die besten Rundenzeiten zu ergattern. Drei verschiedene Landschaften, Canyon (viel Wasser, viele Tunnels), Stadion (viele Kreuzungen und Sprungschanzen) und Twin City 400 (Mix aus Stadt- und Wüstenstrecken), werden gefeatured. Als Autos stehen unter anderem ein Wüsten-Buggy (leicht), ein Baja-Buggy (schnell und wendig) ein Toyota Truck (kraftvoll) und ein europäischer Prototyp (schnell, aber schwer zu steuern) zur Auswahl. Vier Automaten können miteinander gelinkt werden. Welch idealer Dreamcast-Umsetzungskandidat...

Sehr bunte Auto-Gefechte liefert Ihr Euch in Dirt Devils.

GERÜCHTEKÜCHE

Im Internet wird derzeit heftig gemunkelt, daß Sony mit Apple in Verhandlungen steht, um sämtliche PlayStation-CDs auf den brandneuen G3-Macs lauffähig zu machen. Schon jetzt lassen sich über Emulatoren nahezu alle alten SNES- und MD-Titel komfortabel auf Power-Macs (wie auch PCs) spielen – nur ist dies natürlich illegal. Angedacht ist auch eine Möglichkeit über Steckkarten (wobei dann sogar Nintendo mit ins Boot geholt werden könnte) aber genaueres läßt sich momentan nicht sagen. Vorteilhaft wäre ein solcher Schritt mit Sicherheit für beide Seiten: Die Spielehersteller würden mit einem Schlag einen neuen, zahlungskräftigen Käufermarkt erschließen und Apples Kiste würde um hunderte attraktiver Games reicher.



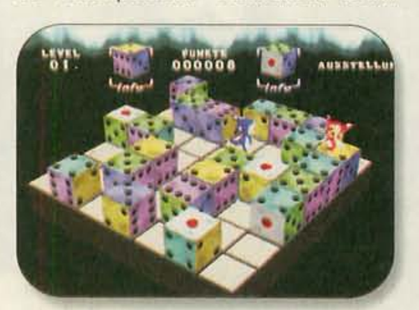
Zubehör

Ob's Sinn für jeden macht, ist die eine Sache, wer jedoch ohnehin Wert auf Design in der häuslichen Umgebung legt (und nicht mehr als neun Spiele besitzt), der ist vielleicht dankbar für den Hinweis. Das Game-Rack der besonderen Art ist eine aus eloxiertem Aluminium und Kunststoff gefertigte Spezialkonstruktion und für die Wandmontage konzipiert. Wer also seine besten Stücke nicht in der Schublade verschwinden lassen, sondern den neidvollen Blicken seiner Mitzocker präsentieren will, der kann den CD-Hänger für rund 40 Mark per Nachnahme *bei "ideas and more"*, Postfach 1202, 29502 Uelzen (Fax 0581 – 948 89 69) oder via E-Mail (biedrowski@t-online.de) bestellen.



Devil Dice PS

Sony setzt in letzter Zeit vermehrt auf originelle Spielkonzepte und will damit scheinbar vor allem das brachliegende Frauenpotential wachrütteln. Devil Dice ist ein neues Geschicklichkeitsspiel, das in einer seltsamen Welt voller Würfel angesiedelt ist. Die Würfel werden von kleinen Teufelchen bewegt, die darauf herumtanzen und sie drehen. Im Prinzip geht es wie bei *Tetris* darum, Reihen anzuordnen, in diesem Fall Reihen mit Würfeln, die mit der gleichen Punktzahl nach oben liegen, damit diese verschwinden. Per Multitap können bis zu fünf Mitspieler teilnehmen.



Metal Gear Solid PS

Kurz vor Redaktionsschluß erreicht uns noch ein sehr erfreuliches "Packerl". Nach Einlegen der CD in unsere blaue Debugging-PlayStation erschien folgender Text. "You are about to play a demonstration version of MGS. At this stage the game is still under development, so this is just a taste of the action you will experience. Konami hopes that you enjoy this sample of the Metal Gear experience". Sehr nett von Konami; und wie wir's enjoyed haben! Bis zum Tod des DARPA-Chefs konnte man schon spielen. Mehr zum Thema übrigens in den Leserbriefen...



Nur Geduld - MGS kommt unaufhaltsam näher.

Micro Machines 64 Turbo N64

Das erste N64-Spiel von Codemasters ist – wie könnte es anders sein – natürlich eine Micro-Machines-Umsetzung.Das Mehrspieler-Kultspiel schöpft die Multiplayer-Power der Konsole inklusive Rumble-Pak-Unterstützung voll aus. Verschiedene Miniflitzer wie Sportwagen, Strandbuggies, Schnellboote, Trucks und andere fahrbare Untersätze werden auch hier auf Frühstücks- und Billardtischen, durch Gartenteiche und Hafenanlagen um die Wette fahren. Im Dezember soll es bereits soweit sein.

And the winners are....

Wir erinnern uns an die mittelgroße Viper-Verlosung in Ausgabe 09/98? Falls nicht, hier kurz die Eckdaten.
Gesucht wurde die Bezeichnung für Infogrames' Wappentier. Hierbei handelt es sich übrigens nicht um einen Ameisenbär. Opossum und Maus waren auch falsch, richtig wäre gewesen: Gürteltier (was auch die meisten gewußt haben). Derer "versteckt" hatten wir ganze sechs auf der Seite, wobei auch fast alle das große Exemplar mitgezählt haben, denn es war ja vorhanden.
Der erste Preis, eine Viper-Windjacke und das dazugehörige Spiel, geht an Morten Rolle in 12047 Berlin.Eine Jacke oder ein Spiel haben gewonnen: Gerald Laner/A-6111 Volders, Daniel Blank/CH-4054 Basel, Phillip Langosz/28832 Achim, Thomas Rumo/CH-1735 Giffers, Carsten Kühnle/68804 Altußheim, Wolfgang Joers/24623 Grossenaspe, Ariane Grammer/72762 Reutlingen, Daniel Zenk/92526 Oberviechtach, Günter Steffens/12043 Berlin, Shawn Gutknecht /CH –5618 Bettwil, Michael Meyer/40223 Düsseldorf, Dieter Schmid/73432 Aalen, Svenja Krause/47198 Duisburg, David Meissner/70378 Stuttgart, Marcel Grünig/3096 Oberbalm, Eugen Krause/01594 Heyda, Beat Weisskopf/CH-4410 Liestal. Herzlichen Glückwunsch an alle Gewinner und vielen Dank fürs Mitmachen.





VERLOSUNG Spielfiguren

Die Firma MARO bietet verschiedene Spielfiguren-Serien zu bekannten Videospielen an, die sonst nur in den USA in limitierter Auflage erhältlich sind. Neben Figuren zu den indizierten Grusel- bzw. Egoshooter-Klassikern von Capcom und ID-Software, gibt es außerdem welche zu Tekken 3, Final Fantasy, Turok, Spawn, X-Men vs. Street Fighter, Alien, Batman, usw. Um sich nicht nur als Spielehändler, sondern als Action-Figuren-Spezialisten einen Namen zu machen, läßt MARO gegen die Beantwortung einer läppischen Frage ein paar hübsche Preise springen:
"Nennt drei Titel, die von MARO als Figuren-Set angeboten werden."

Zu gewinnen gibt es folgendes:
1. Preis: 3 Figuren aus einer Serie
2. Preis: 2 Figuren aus einer Serie
3. – 8. Preis: je 1 Figur

Antwort einfach auf eine Postkarte schreiben und ab an:

MARO GmbH
Gewerbestr. 5/1
71332 Waiblingen

Einsendeschluß ist der 30. November. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PS: Wer nicht nur auf sein Glück vertrauen will, bekommt die Figuren auch direkt von MARO (Tel.: 0 71 51/9 56 46 – 46) zum durchschnittlichen Preis von DM 39,95 (kann sich je nach Packungsinhalt gering unterscheiden.) Natürlich ist auch ein Prospekt vorhanden. (Ein Teil der Figuren kann auch im Internet auf der MARO-Homepage angeschaut werden: www.maro-gmbh.com)

STAR-TREK-LIZENZ

Activision und Viacom Consumer Products, die Lizenzabteilung von Paramount Pictures, dem Unterhaltungszweig von Viacom Inc. gaben gemeinsam die Unterzeichnung eines Zehnjahresvertrags bekannt, nach dem Activision auf der Star-Trek™-Lizenz basierende Unterhaltungstitel entwickeln und veröffentlichen wird. Laut Vertragsbedingungen hat Activision weltweit die exklusiven Veröffentlichungsrechte für verschiedene Plattformen am gesamten Star-Trek-Stoff erhalten. Diese unterliegen dem Ablauf der Publishing-Vereinbarungen, die Viacom Consumer Products momentan noch für bestimmte Star-Trek-Artikel unterhält. Durch die Vereinbarung erhält Activision auch weltweit exklusive Rechte an allen neuen Star-Trek-Serien bzw. -Filmen. Activision plant die Veröffentlichung des ersten Star-Trek-Titels auf Basis des Spielfilms "Star Trek: Insurrection™", den Paramount Pictures im Winter '98 veröffentlicht. Eine freudige Nachricht für Fans!

Star Wars Trilogy

Segas AM Annex hat sich intern in AM R&D#12 umtaufen lassen und verabschiedet sich mit seinem ersten Projekt unter dem neuen General Manager Kenji Sasaki kurzzeitig von den Rennspielen. Die besten Programmierer wurden für das neue Projekt abbeordert, um auch auf diesem Sektor Spitzenqualität anzubieten. Als Shooter für einen Spieler konzipiert, fahrt und fliegt Ihr mit zahlreichen Fahrzeugen, die alle in den Filmen vorgekommen sind. Für Duelle mit dem Laserschwert wird in eine First-Person-Perspektive umgeblendet. Wann der Automat bei uns das erste Mal zu sehen sein wird, steht wie üblich in den Sternen.





Kult, Kult und nochmals Kult! Leia, Han, Luke und alle anderen haben ein ganzes Genre von Spielen geprägt.



R4: Ridge Racer Type 4 PS

Aus zeitlichen Gründen hat es *R4: Ridge Racer Type 4* leider nicht mehr in diese Ausgabe geschafft, dafür konnte uns Wolfi die ersten spielbaren Live-Eindrücke von der Tokio Game Show schildern. Der erste erfreuliche Aspekt ist, daß das Spiel superflüssig im HiRes-Mode läuft. Um Sonys *Gran Turismo* in nichts nachzustehen, wurde der Fuhrpark auf über 300 Sportwagen aufgestockt und acht unterschiedliche Landschaftsstrecken kreiert! Wer gleich professionell ohne Übungsrunde einsteigen möchte, startet in dem brandneuen Grand Prix-Modus, der vergleichbar mit dem Story-Mode von GT völlig neue Simulationsaspekte offenbart. Hier dürft Ihr ordentlich am Wagen schrauben und mit dem Racing-Team Eurer Wahl eine glorreiche Rennfahrer-Karriere starten. *R4: Ridge Racer Type 4* erscheint am 3.12.98 in Japan, für Europa steht leider noch kein Termin fest. Ebenfalls zum Release-Date hat Namco einen neues Analog-Pad angekündigt, das von seinen Formen her etwas an das N64-Pad erinnert, mit dem kleinen Unterschied, daß anstelle des Analog-Sticks ein Mini-Lenkrad sitzt.





Der GT-Killer? Ridge Racer Type 4 könnte alle Rekorde sprengen.

StarCon PS

Eigentlich hat Accolade die Hauptarbeit zu diesem neuartigen Weltraum-Shooter geleistet, Electronic Arts übernimmt aber den Vertrieb für unser Territorium. Ob der Newcomer den Erfolg von *Colony Wars 2* ernsthaft gefährden kann, ist zwar fraglich, Fans sollten den Titel aber trotzdem im Auge behalten. StarCon versucht jedenfalls mit Innovationen gegenzusteuern. Ihr dürft hier nämlich selbst ins Cockpit eines fetten, fetten Schlachtschiffs steigen und dieses durch die unendlichen Weiten navigieren. Der zweite Pluspunkt liegt beim spannenden Mehrspielermodus: Via Splitscreen könnt Ihr Euch in einer riesigen, schwerelosen 3D-Arena gegenseitig jagen. Näheres vermutlich nächste Ausgabe im Test.



Ähnlichkeiten mit "Kampfstern Galactica" sind rein zufällig.

GELOBT SEI DER HERR, GELADEN DIE MG.







Formel-1-Special

Wird er nun doch noch Weltmeister, oder nicht? Zum Zeitpunkt der Drucklegung lag "il barone rosso" alias Schumi vor dem letzten Rennen mit vier Punkten Rückstand auf Hakkinen auf Platz zwei. Wie spannend es in der F1 zugeht, davon konnten wir und unsere Gewinner sich in Ungarn und Monza ein Bild machen.

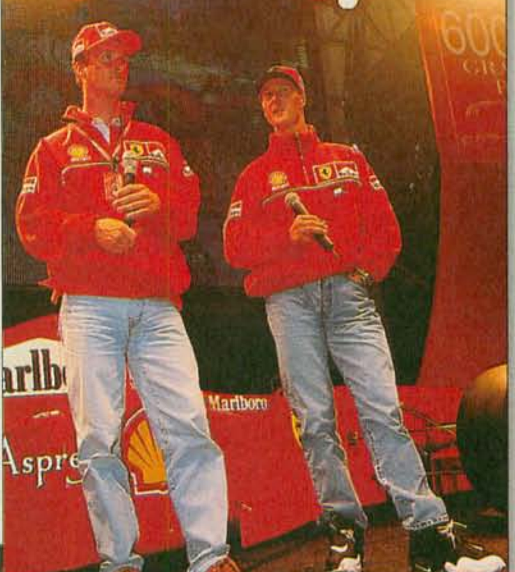
Formel 1-Geschichte

Von 1950 bis 1997 sind bereits sage und schreibe 614 Grand Prix ausgefahren worden, und die Anzahl der Rennen pro Saison stieg von anfänglich sieben auf mittlerweile 17. Von den fünf teilnehmenden Teams der ersten Stunde (Alfa Romeo, Ferrari, Maserati, Talbot, Gordini) sind mittlerweile nur noch die roten Renner aus Maranello am Start. Insgesamt traten in der Geschichte der Formel Eins 55 Teams an, darunter so klangvolle Namen wie Maserati, Lotus und Porsche, die ihre Rennsport-Aktivitäten inzwischen verlagert oder ganz eingestellt haben. Obwohl viele der Meinung sind, Ayrton Senna wäre der größte Pilot aller Zeiten gewesen, konnte er doch „nur" drei WM-Titel einfahren. Das ist (noch?) einer mehr als Schumi, aber einer weniger als Alain Prost und gar zwei weniger als der Argentinier Juan Manuel Fangio, der auf fünf verschiedenen Maschinen (Alfa, Ferrari, Mercedes, Lancia, Maserati) in den fünfziger Jahren fünfmal den WM-Titel holte, davon '54 bis '57 vier in Folge. Die verheerendsten Karambolagen mit einem Ausfall von jeweils neun Boliden gab es übrigens 1950 in der Startrunde in Monaco sowie 1973 in der zweiten Runde des Grand Prix von England.

Nun wird's wirklich knapp: Aus eigener Kraft kann es Michael Schumacher in Suzuka/Japan allerdings nicht mehr richten. Gewinnt er (gibt 10 Punkte) und sein finnischer Gegenspieler Hakkinen im Über-Mercedes wird Zweiter (6 Punkte), stünde es nach Gesamtpunkten zwar ausgeglichen 96:96, aber die größere Anzahl zweiter Plätze (3:2) würde den Ausschlag für den Silberpfeilpiloten geben, denn selbst nach Siegen stünde es Unentschieden7:7.
Gewinnt der Bändiger des „cavallo rampante" (das springende Pferd aus dem Ferrari-Wappen) dagegen nicht, stehen die Chancen beinahe aussichtslos: Mit einem zweiten Platz müßte der Finne schon auf einen sechsten Rang (1 Punkt) gurken, um nach Punkten in Italien noch triumphieren zu können. Da wäre sogar noch ein Ausfall wahrscheinlicher – und der ist schließlich im Hi-Tech-Business Formel 1 nie auszuschließen!

Grand-Prix-Feeling

Vor unserem Super-Trip nach Monza war die Lage im Ferrari-Lager aber auch nicht berauschend: Sieben Punkte Rückstand und ein Kurs, der den McLaren-Mercedes eigentlich auf den Leib geschnitten ist. Dennoch hatte man



Schumi und Eddie standen in der Enzo-Ferrari-Arena geduldig Rede und Antwort - auf italienisch, Englisch und Deutsch!



Links: Dem Pool-Life neben der Strecke konnte man wegen des Mistwetters nur ganz kurz frönen.

ALLE FERRARI-WELTMEISTER

1952: Alberto Ascari (ITA)
1953: Alberto Ascari (ITA)
1956: Juan Manuel Fangio (ARG)
1958: Mike Hawthorn (GB)
1961: Peter Hill (GB)
1964: John Surtees (GB)
1975: Niki Lauda (A)
1977: Niki Lauda (A)
1979: Jody Scheckter (SA)

Grandioses zu feiern. Seit Beginn der *Formel-1-Geschichte* ging man, inklusive diesem GP, 600mal an den Start – so oft wie kein anderes Team. Um diesen Rekord gebührend zu feiern, stampfte Ferrari ein geniales Event aus dem Boden. Für jede GP-Teilnahme wurde ein Fan eingeladen (davon 400 aus allen Teilen Italiens und 200 aus Germanien). Während der drei Renntage wurden die



Auch Ralph - hier in Kriegsbemalung, ähh - kleidung wurde vom Ferrari-Fieber angesteckt



Am Hungaroring hat Bernie Ecclestone sogar seine eigene Avenue (und wir war'n da)!

Tifosi, darunter wir und die vierzehn *Gewinner* aus dem VG-9/98-Preisausschreiben, dann weltmeisterlich umsorgt. Schon auf der knapp achtstündigen Hinfahrt wurden wir reich beschenkt (T-Shirts, Reisetasche, Windjacke und Cap, jeweils mit 600-GP-Emblem) und mit Racing-Videos am laufenden Band auf das kommende Ereignis eingestimmt. In Monza erwartete uns dann ein abgegrenztes VIP-Ferrari-Areal direkt an der Strecke mit einer kleinen Zeltstadt (300 Zweimannzelte) und eigener Rezeption. Zunächst war die Stim-



Dirk durfte Schumis Lenkrad berühren und hat sich seitdem nicht mehr die Hände gewaschen. Na denn, Prost Mahlzeit!

Damit das auch wer glaubt, hat er einem Mechaniker seine Kamera in die Hand gedrückt.

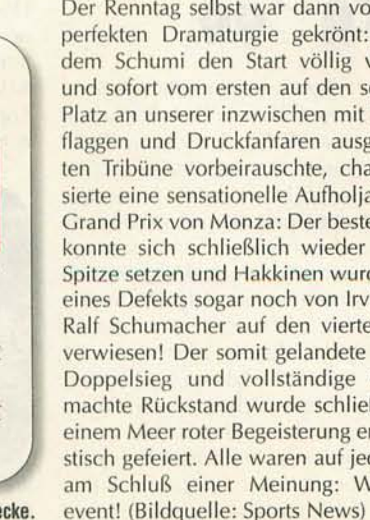
mung aufgrund des kontinuierlichen Regenwetters zwar etwas getrübt (Wozu eigentlich die Badehose für den Swimming-Pool mitgenommen? Wird das Zelt auch halten?), bald schon jagte jedoch ein Highlight das andere. Ferrari-Team-Manager Stefano Domenicali begrüßte das inzwischen komplett rot gekleidete Ensemble in der Enzo-Ferrari-Arena mit einpeitschenden Tiraden, und nach dem Essen im eigens auf die Beine gestellten Restaurant "Il Cavallino" wurde am nächsten Morgen das erste Training von der speziellen "Red Tribune" längs der Start- und Zielgeraden verfolgt. Außerdem zogen alle Generationen Ferrari-Boliden von den Zigarren der 50er Jahre über die Turbo-Monster der 70er/80er bis hin zum neuesten Modell mit den damaligen Piloten (Michele Alboreto, Gerhard Berger & Co.) eine Ehrenrunde. Spätestens jetzt wußten wir auch, wozu die Ohrenstöpsel gut waren: Selbst ein in ca. fünfzig Meter Entfernung vorbeirasender Bolide verursacht ungefähr den Lärmpegel eines startenden Düsenjets – wer es nicht selbst erlebt hat, glaubt's nicht! Bei den Fernsehübertragungen wird der Motorensound deswegen stets um einige Stufen heruntergedreht.

Hier seht Ihr die eigens für die 600 Lucky Winners dieses aufgestellte Red Tribune.

Perfekt! Besser konnte es nicht laufen: Phantastischer Ferrari-Doppelsieg und kein McLaren-Mercedes auf dem Treppchen!

Forever Ferrari

Nach dem Zeittraining waren dann sowieso alle aus dem Häuschen (mit italienischem Arenasprecher: „Il Barone rosso en la Pooooole Position!"). In heißer Erwartung auf das Rennen am Sonntag konnte – sozusagen als Appetizer – ein nicht minder interessantes 12-Runden-Rennen im Porsche Pirelli Supercup verfolgt werden. Am Abend kamen dann auch die roten Helden Schumi und Eddie Irvine in die „Piscina Arena" und wurden von deutschen und italienischen Fans mit Fragen gelöchert. Der Renntag selbst war dann von einer perfekten Dramaturgie gekrönt: Nachdem Schumi den Start völlig verpatzt und sofort vom ersten auf den sechsten Platz an unserer inzwischen mit Riesenflaggen und Druckfanfaren ausgestatteten Tribüne vorbeirauschte, charakterisierte eine sensationelle Aufholjagd den Grand Prix von Monza: Der beste Fahrer konnte sich schließlich wieder an die Spitze setzen und Hakkinen wurde dank eines Defekts sogar noch von Irvine und Ralf Schumacher auf den vierten Platz verwiesen! Der somit gelandete Ferrari-Doppelsieg und vollständige wettgemachte Rückstand wurde schließlich in einem Meer roter Begeisterung enthusiastisch gefeiert. Alle waren auf jeden Fall am Schluß einer Meinung: What an event! (Bildquelle: Sports News) *rk*



Hier der Lageplan unseres dreitägigen F1-Lagers: Die Piscina-Area liegt direkt an der Strecke.

Die Gewinner

Obwohl unsere Fragen bei einem Gewinn dieser Güteklasse natürlich nicht einfach waren, haben es doch noch einige geschafft, uns die richtigen Antworten vor dem knapp gehaltenen Einsendeschluß zukommen zu lassen. Mit einem Blick in die Ferrari-Internet-Seite (www.ferrari.it) hättet Ihr bis auf Frage drei eigentlich alles herausbekommen können. Also, hier erstmal die richtigen Lösungen: 1. (a) Acht Konstrukteurstitel holte Ferrari bis dato, davon der letzte 1983. Mehr (neun) konnte bis jetzt nur Williams einfahren. 2. Der letzte Weltmeister auf Ferrari war nicht etwa Niki Lauda, sondern der Südafrikaner Scheckter 1979. 3. (c) 10 Punkte für einen GP-Sieg gibt's seit 1991. 4. (b) Der PS-stärkste Achtzylinder-Ferrari ist der seit '94 in drei Versionen (GTB alias Coupé, GTS alias Targa und Spider alias Cabrio) gebaute F355 Berlinetta mit 380 PS. Der Testarossa hat zwar mehr (390 bzw. 428 PS), ist aber ein Zwölfzylinder! Die folgenden glücklichen Sieben haben das gewußt und konnten je zwei Tickets für sich verbuchen: Alexander Olma, Stuhr; Tobias Blumhardt, Stuttgart; Florian Wittmann, Vilshofen; Michael Abraham, Altdorf; Dirk Becker, Friedrichshafen; Stefan Karl, Schwandorf; Alexander Bauernfeind, Würzburg. Wir gratulieren!



Aus dem eisigen Kanada läutet EA Sports die heiße ´99er Sportsaison ein. Wir waren vor Ort, wo uns die Entwickler in EAs heiligen Hallen gezeigt haben, was hartgesottenen Profis diesen Herbst erwartet.

Kaum ein anderer Hersteller wartet mit so vielen Sportspielen auf, wie Branchengigant Electronic Arts. Jedes Jahr erscheinen Sporttitel, angefangen von Golf bis hin zu Footballsimulationen, die weltweit immer wieder aufs Neue Standards bezüglich Detailtreue und Technik setzen. Das kommt jedoch nicht von ungefähr. Durch den konsequenten Einsatz neuester Technologien und der Beschaffung von Lizenzen auf dem Gebiet des Profisports, hat die hauseigene Sportschmiede EA Sports im Laufe der Zeit ein Erfolgskonzept ausgearbeitet, das ihre Früchte speziell in den ´97er und ´98er Serie trug. Ab diesem Herbst startet nun die neue ´99er Saison, angefangen mit Titeln wie *NBA Live ´99*, *FIFA ´99* und *Nascar ´99*.

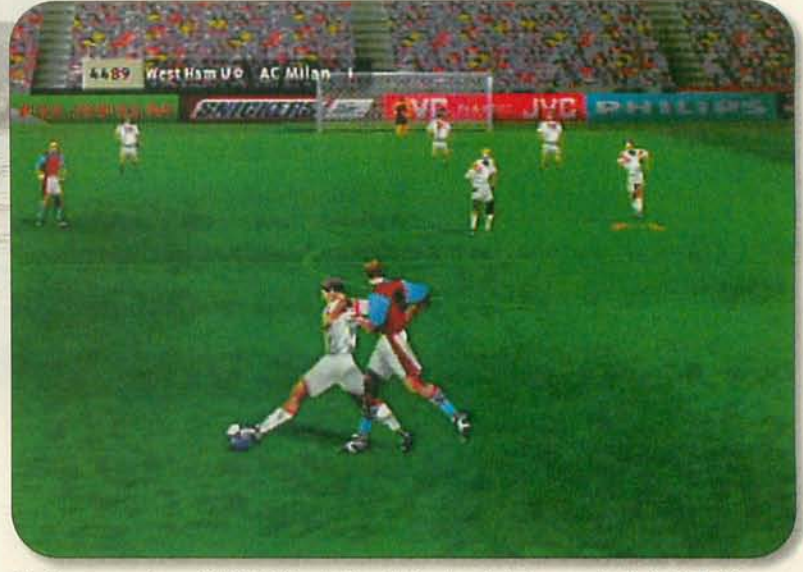




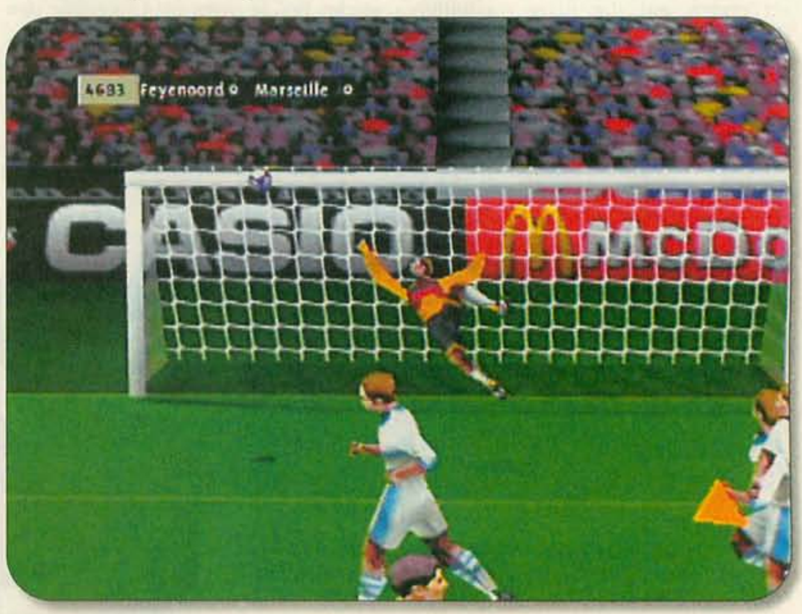
Sportspiele leben von der realitätsnahen Atmosphäre. Besonders bei EA Sports legt man viel Wert darauf, daß die Animationen der Spielerfiguren so echt wirken wie nur möglich. Insbesondere für die ´99er Spieleserie wurden diesmal auch kleinere Gruppen für spezielle Spielsituationen aufgenommen. Bei FIFA ´99 besispielsweise wurden für Fouls gleich drei Personen gleichzeitig mit einbezogen: Der gefoulte Spieler, der Schiedsrichter und der Übeltäter. Dadurch wirken die Interaktionen echter weil jede Bewegung schon in der Entstehungsphase miteinander abgestimmt sind.

FIFA ´99

Das Vorzeigestück der EA-Sportserie geht in die neue Saison. *FIFA ´99* trumpft nun mit wesentlich realistischerer Grafik und erweiterter KI auf. Am optischen Erscheinungsbild wurde besonders gefeilt. Die Körpergrößen der Profi-Fußballer fand nun ebenfalls Beachtung, die Bewegungsabläufe sind im Vergleich zum Vorgänger um ein vielfaches verfeinert worden (siehe Kasten). Insgesamt 246 Fußball-Clubs aus aller Welt - 74 mehr als in der 98er Edition - stehen nun für eine Meisterschaft Eurer Wahl bereit - sei es nun eine nationale, innereuropäische oder internationale . Auch die European Super League mit den besten Teams aus Europa ist verfügbar.



Die Bewegungsphasen in FIFA ´99 enthalten dreimal so viele Frames als die in FIFA ´98. Dazwischen liegen wahrhaftig Welten.



Videospiele als Werbeträger: Die Detailbesessenheit der Entwickler fortert, daß auch die Werbetafeln rings um das Feld mit authentischen Sponsoren verziert wurden.

Nach dem Anpfiff zoomt die Kamera ziemlich weit weg, um Paß-Spiele genauer koordinieren zu können. So können nun auch Angriffe über beide Flügel ihre Früchte tragen, so wie es in der Realität der Fall ist. Der Detailreichtum an Moves geht nun so weit, daß Ihr Bälle aus der Luft nicht nur mit dem Kopf, sondern jetzt auch mit der Brust annehmen dürft. Zusammen mit einigen Dribbel-Tricks wie z.B. Täuschungsmanöver, kommen auch die individuellen Ballkünstler nicht zu kurz. So dürften Mehrspieler-Sessions etwas hitziger ausfallen. Bei der Nintendo 64-Variante können bis zu vier, auf der PlayStation bis zu acht Spieler gleichzeitig im Multiplay Modus mitmischen.

An die Besitzer von Dual Shock-Joypads soll ebenfalls gedacht werden. In der



In der PlayStation-Version spürt Ihr jedes Foul per Dual Shock am eigenem Leibe.



Replay-Szenen sind eine der Höhepunkte in FIFA ´99. Man sieht sie sich gerne an.


MEDIEVIL
PlayStation
„... ein spielerischer Hochgenuß."
(MegaFun 10/98)
Hamlet ist out.
MediEvil ist in: dämonisch gute Grafik, schrecklich schöne Sounds, schaurige Dual Shock Effects, unterirdisch schwarzer Humor.
Ab 9. 10. im Handel.
MediEvil. Exklusiv für PlayStation.
PlayStation-Hotline:
0190/578578 (1,21 DM/Min.)
www.playstation-europe.com
DUAL SHOCK
PlayStation
IT'S NOT A GAME

finalen Endfassung des Spiels soll bei Körperkontakten der Mini-Motor des Analog-Pads surren und so die Schläge bei heftigen Körper-Kontakten und Checks verdeutlichen. Vor allem Opfer von Fouls werden dies kräftig zu spüren bekommen.

INFO

System:	Playstation/Nintendo 64
Name:	Fußballsimulation
Hersteller:	EA-Sports

Geplanter Erscheinungstermin: Herbst 1998



Durch szenengerechte Gesichtsausdrücke und Sprach-Samples wird die hitzige Atmosphäre in NBA Live ´99 unterstrichen.

Die Entwickler





EA Sports Titel zeichnen sich u.a. durch erstklassige Detailtreue aus, die von kaum einem anderen Hersteller erreicht wird. Verantwortlich dafür sind in erster Linie die sog. In-Game-Graphiker, die jede Bewegung, jede Angewohnheit und jeden Gesichtsausdruck der Profispieler in digitaler Form einfangen. Dave Bolleson zeichnet für die optische Gestaltung von FIFA ´99 verantwortlich und bestätigt, daß gegenüber der ´98er Fassung der Detailreichtum um fast das dreifache gesteigert wurde. „Wir benutzen im Durchschnitt 400 bis 500 Frames pro Bewegungsablauf. Dadurch erreichen wir noch wesentlich flüssigere und weichere Animationen als bisher".

NBA Live ´99

In kaum einem anderen Sportgenre sind die Ergebnisse von konsequenter Weiterentwicklung modernster Programmiertechnik so sichtbar, wie bei Basketball. Dies rührt in erster Linie daher, daß bei dieser Sportart den Protagonisten mehr Aufmerksamkeit geschenkt werden als anderswo. EA Sports hat sich diese Tatsache zu Herzen genommen, und die ohnehin schon erstklassige Detailtreue weiter verfeinert. In der PlayStation-Version von *NBA Live ´99* wurden erstmals auch die Gesichter der Spieler mit Mimik ausgestattet, die sich der jeweiligen Situation anpaßt. Vor allem nach spektakulären Dunk-Shots, wenn das automatische Replay das Geschehen aus der Nähe zeigt, erkennt man den einen oder anderen NBA-Profi im ganzen Gesicht grinsen. Authentische Sprachsamples unterstreichen dazu noch die hitzige Atmosphäre. Im Arcade-Modus könnt Ihr die Sau herauslassen und die Gegner mit einer



Bulls-Star Scottie Pippen legt mit einem breiten Grinsen den Ball ins Korb. Fehlt nur noch ein interaktives Interview.

zugegebenermaßen etwas unrealistischen, doch optisch beeindruckenden

INFO

System:	Playstation/Nintendo 64
Name:	Basketballsimulation
Hersteller:	EA-Sports

Geplanter Erscheinungstermin: Herbst 1998



Die gewohnte Fernseh-Perspektive bietet am meisten Überblick.

Ballführung verblüffen. In der vorliegenden Beta-Version stimmten einige der Systemeinstellungen nicht, und die Animation waren noch nicht so flüssig, wie sie im Endprodukt sein werden. Doch vermittelte *NBA Live ´99* jetzt schon einen recht guten Eindruck. Zweifelsohne verspricht dieser Titel einer jener zu werden, an denen kein Weg vorbeiführt - zumindest für Basketball-Fans unter den Konsolenspielern.



Jeder gelungene Dunk-Shot wird mit einer Replay-Studie belohnt.

Knock Out

Während die Mannschaftssportarten ihre ´99er Saison eingeleitet haben, ertönt in den virtuellen Boxarenen der Gong. *Knock Out Kings* erfüllt so ziemlich jeden Traum eines ernsthaften Box-Fanatikers. Oder wo sonst ist ein Titelmatch zwischen dem amtierenden Schwergewichts-Weltmeister Lennox Lewis und Box-Legende Mohammed Ali möglich? In *Knock Out Kings* dürft Ihr Euch einen Lieblingskämpfer aus insgesamt 38 real existierenden und berümten Boxern aussuchen und gegen die All-Time-Weltelite des Kampfsportes antreten. Im Meisterschafts-Modus könnt Ihr Euch an Größen des Boxsports aus Vergangenheit und Gegenwart mes-



Aus dieser Perspektive läßt sich der Kampf nur schwer steuern. Doch für Box-Freunde ist es ein reiner Genuß.



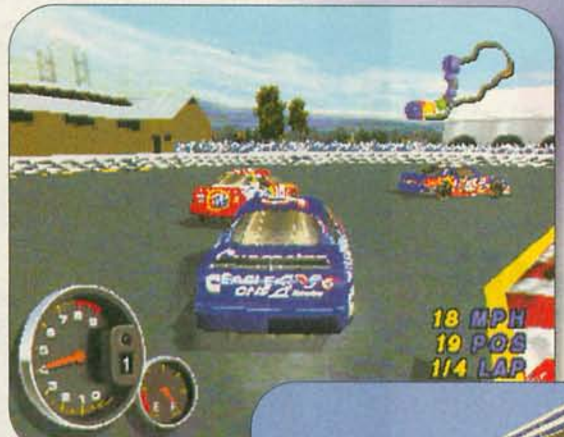
Ein Dream-Match, das in dieser Form nie verwirklicht werden kann: Lewis vs. Ali.

INFO

System:	Playstation/Nintendo 64
Name:	Boxsimulation
Hersteller:	EA-Sports

Geplanter Erscheinungstermin: Herbst 1998

sen, im Kariere-Modus dürft Ihr sogar einen Kämpfer selbst erschaffen und ihn durch Training den Griff auf den Weltmeisterschaftstitel ermöglichen. Für ungeduldige Naturen steht Euch der Arcade-Modus zur Verfügung, wo Ihr ohne Rücksicht auf die Gewichtsklasse gegen einen beliebigen Gegner antreten dürft.



Nur wenige wissen, daß es auf Nascar-Strecken auch Rechtskurven geben kann.

Der BigMäc auf Rädern: Dieser Wagen wird auch im Spiel von McDonald´s gesponsert.

NASCAR ´99

Rennsportler haben wahrscheinlich sehnsüchtig auf diesen Titel gewartet. Nach der Nintendo 64-Version steht nun auch die PlayStation-Umsetzung von *Nascar ´99* in den Startlöchern. Auch bei dieser recht populären Sportart, hat EA Sports keine Mühen gescheut, das richtige „Feeling" aufkommen zu lassen. Besonders in der Sound-Abteilung arbeitete man direkt vor Ort in Daytona und hat tausende von Motoren-Sounds digitalisiert. Dem erklärten Hauptziel, so realistisch wie möglich zu sein, wurde auch dadurch nachgekommen, indem die Geräuschkulisse im Freien und zugleich im Cockpit augenommen wurde. Zusammen mit den insgesamt 37 Profi-Fahrern, allesamt natürlich in ihren Original-Werkskarossen, und den 17 Nascar-Strecken, von denen einige auch nachts befahren werden, bietet *Nascar ´99* ein realistisches Feeling, das von kaum einer anderen Rennsimulation übertroffen werden kann. Die technische Seite (in Bezug auf den Motorsport) wurde ebenfalls in einer Weise angegangen, die der rasanten Atmosphäre der realen Rennen gerecht werden dürfte. Rundenzahlen von mehr als 200 sind keine Seltenheit, bei den nötigen Pit-Stops könnt Ihr beispielsweise auch die Werksleute anweisen, sich vornehmlich um die Reifen auf der rechten Fahrzeugseite zu kümmern. Die Sprachkommentare geben in Echtzeit Erläuterungen zu den Ereignissen und gewähren durch ihre Erläuterungen Einblicke in die Nascar-Serie. *tet*







INFO

System:	Playstation
Name:	Rennsimulation
Hersteller:	EA-Sports

Geplanter Erscheinungstermin: Herbst 1998

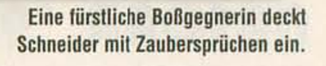
muskelspiel

Immer wenn ein neues Konsolensystem auf den Markt kommt, werden Hardwarehersteller und andere Firmen, die es werden wollen, hellhörig. Vor wenigen Tagen ist Segas neue 128-Bit-Konsole Dreamcast in Japan erschienen. Unter den fünf Software-Titeln, die zusammen mit der Konsole in den Regalen stehen, befinden sich die Publikums-Magneten Virtua Fighter TB und Sega Rally 2. Händler erwarten, daß in den nächsten Wochen eine stetige Steigerung der Verkaufszahlen zu verzeichnen sein wird. Angesichts der Tatsache, daß Sega Japan bis zum Jahresende zwölf, und im darauffolgenden Jahr 33 (darunter auch Hit-Anwärter wie Bio Hazard ~ Code: Veronica von Capcom oder D2 von Warp) konkrete Titelankündigungen für den Dreamcast gemacht hat, kann man davon ausgehen, daß in der Chef-Etage von Sony Computer Entertainment in Japan Vorbereitungen für einen Gegenschlag getroffen werden. Insider bestätigen, daß vor geraumer Zeit unter strengster Geheimhaltung ein Entwickler-Tool für die PlayStation 2 in die Versuchslabors des renommierten Software-Herstellers Enix geschafft wurde. Die Dragon Quest-Serie, die wohl erfolgreichste Rollenspieleserie aller Zeiten (bei uns jedoch nie erschienen), wird - zumindest in Japan - voraussichtlich als Zugpferd der neuen PlayStation 2 dienen. Warum hätte wohl Enix seit der Ankündigung von Dragon Quest VII im letzten Jahr einen kompletten Mantel des Schweigens um dieses Projekt gehüllt? Und warum wurde ohne nähere Erläuterung, der Erscheinungstermin dieses Hit-Garanten auf unbestimmte Zeit verschoben? In Nipponwird nun heftig spekuliert, wann genau die Führungsriege von Sony CE Japan sich dazu entschließt, die Katze aus dem Sack zu lassen um dem Sega-Vormarsch Einhalt zu gebieten. Die Antwort darauf werden wir in den nächsten Monaten in Form einer Sony-Pressekonferenz erwarten dürfen, spätestens aber bis zur nächsten Tokyo Game Show, die im März nächsten Jahres stattfindet. Dann beginnt abermals ein Duell der Giganten, ähnlich wie vor vier Jahren bei der Einführung der 32-Bit-Konsolen von Sony und Sega. Und der Kunde darf sich wieder auf eine heiße Spiele-Saison freuen.





Eine frohe Nachricht für alle Nintendo 64-Besitzer kommt aus dem Hause Konami. Gleich zwei Hit-verdächtige Spiele sollen Anfang nächsten Jahres erscheinen. Für PlayStation-Freunde gibt´s zudem ein dickes Rollenspiel, das vorerst aber nur in Japan erscheinen soll.



Eine fürstliche Boßgegnerin deckt Schneider mit Zaubersprüchen ein.

Oops...! Warum wohl dieser Sarg leer sein mag?

INFO

System: Nintendo 64
Name: Castlevania 3D
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Konami
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: 1. Quartal 1999
Deutschland: keineAngaben

Die Serie



Die Castlevania-Serie kann auf eine lange und erfolgreiche Historie zurückblicken. Das erste Spiel, das diesen Titel trug, nannte sich damals schlicht „Akumajou Dracular" (Castlevania) und war seinerzeit auf der 8-Bit Konsole NES erschienen. Durch ein ideenreiches Spieldesign mauserte sich dieser Seitenscroller schnell zum Publikumsliebling, nicht zuletzt durch die atemberaubende Grafik. Der neueste Titel wurde für die PlayStation konzipiert und ist unter dem Namen „Akumajou Dracular X (Castlevania) – Symphony of the Night" erschienen.

Wenige Softwarefirmen schaffen es in Japan, die erste Videospieler-Generation an der Konsolen-Front zu binden. Die meisten von denen, die vor mehr als 15 Jahren mit Automaten angefangen und über das MSX schließlich zum Super Famicom (Super Ninetndo)



Innerhalb der Stages werden Euch ständig böse Fallen in den Weg gelegt.



Woher kenne ich bloß diese Szene? Die Hunde sind hier aber etwas stärker.

gelangt sind, interessieren sich für Systeme oder Titel neuerer Abstammung. Doch eine Firma hat es geschafft, den vermeintlich verlorengegangenen Kundenkreis wieder für sich zu gewinnen. Nach der Uraufführung von *Metal Gear Solid* im letzten Monat, kann Konami Japan immer wieder Stimmen vernehmen, die eines besagen: „Danke, daß Ihr mich wieder in die Welt der Konsolen zurückgeholt habt". Die *Castlevania*-Serie ist zwar nicht so alt wie *Metal Gear*, doch viele Nostalgiker kommen immer noch ins Schwärmen, wenn sie den Namen hören.



Der jüngste Teil der *Castlevania*-Serie soll Anfang nächsten Jahres in Japan erscheinen. Und es ist durchaus auch für jüngere Zocker gedacht. Seit wir über die allererste Nintendo 64-Version von *Castlevania 3D* berichtet haben, ist allerdings viel Zeit verstrichen. Nun hat sich ein Konami-Vertreter die Mühe gemacht und uns mit einer Vorversion im Handgepäck zu einem Vorführtermin heimgesucht. Auf den ersten Blick fällt eine Tatsache auf, die uns stutzig gemacht hat. Statt der vorgesehenen Anzahl von vier anwählbaren Helden-Charakteren, wurde sie in folge von Zeitmangel auf zwei reduziert. Hauptheld bleibt jedoch nach wie vor Schneider Belmond mit seiner berühmten Peitsche. Als Alternative steht Euch die niedliche PSI-Magierin Carrie Eastfield zur Auswahl, die mit telekinetischen Kräften gegen die untoten Unholde vorgehen kann. Beide Charaktere sind in umfangreiche Stories eingebunden, deren Abläufe sich vollkommen voneinander unterscheiden. Eine interessante Neuerung finden wir im Spielsystem. Die Tageszeit spielt eine dominierende Rolle während Eures Abenteuers. Dracula und seine Kreaturen greifen nämlich vorzugsweise nachts an. Im gesamten Spielverlauf ist es also nie verkehrt, ein wachsames Auge auf die mitgeführte Uhr zu werfen. Ihr könnt aber auch die ungefähre Uhrzeit abschätzen, indem Ihr auf die Umgebung und den Himmel achtet. Wenn die Sonne untergeht, ist also Vorsicht geboten. Doch auch tagsüber müßt Ihr auf Angriffe vorbereitet sein, beispielsweise in einer Grotte, wo das Sonnenlicht nur schwer Zugang findet. Durch solche Details wirkt die Welt in *Castlevania 3D* realer denn je. Ihr müßt Eure Routen kalkulieren und ständig den Überblick behalten, um nicht von Feinden überrascht zu werden, während Ihr ein Rätsel löst oder nach Schaltern sucht. Action Adventure-Freunde dürfen jedoch auf alle Fälle auf diesen Titel gespannt sein.



Mach mir den Stier! Schneider Belmont agiert hier als Matador.

MISSION: IMPOSSIBLE™

Einmalige Briefing-Information an Sie, IMF-Agent Ethan Hunt.

Bitte lesen Sie aufmerksam.

+ Operation steht kurz bevor + agieren Sie undercover + es ist mit 5 gefährlichen 3D-Action-Adventure-Missionen und 20 Levels zu rechnen + erteilen Erlaubnis zur völligen Bewegungsfreiheit

+ Stationen: CIA-Hauptquartier, Waterloo Station, London, russische Botschaft, Prag + Voraussetzungen: scharfsinniges Handeln, ruhige Hand am Abzug + fehlt eines von beiden, hat die westliche Welt ein Problem

+ Warnung vor hochintelligenten Gegnern + Special Tools (inkl. Facemaker) + diverse High-Tech-Waffen stehen zur Verfügung + falls nötig weitere IMF-Agenten vor Ort zur Unterstützung

+ erwarten Sie realistische Animationen, phantastische Video-Sequenzen sowie original Filmmusik + weitere Instruktionen und Gewinnspiel im Handel + viel Glück







"EXPECT THE IMPOSSIBLE"









Hybrid Heaven

Info

System:	Nintendo 64
Name:	Hybrid Heaven
Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Konami

Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: 1. Quartal 1999
Deutschland: keineAngaben



Vorher und Nachher



Letztes Jahr stellte Konami auf der E3 ein Video vor, das Ausschnitte aus Hybrid Heaven zeigte. Doch wenn man die neuesten Bilder jetzt vergleicht, ist es unübersehbar, daß sich sowohl grafisch als auch spieltechnisch einiges verändert hat. Die Metal Gear-ähnliche Grafik beispielsweise wurde komplett erneuert, zudem waren in der aktuellen Version keine Feuerwaffen zu erkennen. Laut Pressesprecher von Konami Japan seien solche drastischen Änderungen nichts Neues. „Das Team legt viel Wert darauf, daß die Spiele so werden, wie wir es uns vorstellen. Es kann mitunter passieren, daß komplette Spieldesigns, seien sie noch so weit fortgeschritten, über Nacht verworfen und von Neuem erdacht werden. Es gibt keine Kompromisse".

Nach *Metal Gear Solid* dürfte es sogar Konami schwer fallen, einen besseren Action-Titel vorzulegen. Doch einen Hit-Anwärter hält diesmal das Nintendo 64-Spezialisten-Team von Konami Osaka noch im Ärmel versteckt. Der größte Unterschied zu Kojimas liebstem Kind besteht darin, daß *Hybrid Heaven* kein reinrassiges Action-Spiel ist. Um den Geschmack der breiten japanischen Masse zu treffen, wurde dieser Titel als Action-Rollenspiel konzipiert und birgt somit eine filmreife Handlung in sich. In einer nicht allzu fernen Zukunft wird unter strengster Geheimhaltung ein Experiment gestartet, in dem der perfekte Super-Soldat auf künstlichem Wege herangezüchtet werden soll. Während eines Transports von einem orbitalen Forschungslabor zur Erde verunglückt das Shuttle und erleidet eine Bruchlandung in einer Stadt. An Bord: Wilde Kreaturen, die im



Im Normalfall könnt Ihr Euch innerhalb der Stages frei bewegen.

Laufe des Experiments erzeugt wurden. In der Rolle des Johnny Slader ist es Eure Aufgabe, die Lage zu erkunden und Herr dieser bedrohlichen Situation zu werden. Um Eure Mission zu erfüllen, durchforstet Ihr eine 3D-Polygon-Welt, die mit Hindernissen und Rätseln gespickt ist. Das Suchen nach Items und Schlüsseln gehört zu Euren Hauptaufgaben. Wenn Ihr unterwegs auf Feinde trefft, schaltet sich der Kampfmodus mit den entsprechenden Auswahlmenüs ein. Ähnlich wie in einem Beat´em Up könnt Ihr Euch zunächst nur mit Händen und Füßen wehren, später beherrscht Ihr Special Moves und Zaubersprüche. Die Kämpfe sind jedoch rundenbasiert, das bedeutet, Ihr müßt Euch den nächsten Zug gut überlegen, während die automatische Kamera laufend die optimale Position einnimmt. Durch verschiedene Block-Arten könnt Ihr beispielsweise leidliche Hiebe des Gegners lindern oder gar abwehren. Bei Bedarf können aufgesammelte Gegnstände wie Heilrationen eingesetzt werden. Nach einem erfolgreichen Kampf werden Euch Erfahrungspunkte gutgeschrieben, die sich später zu einem Level Up addieren können. In der vorliegenden (noch sehr frühen) japanischen Version waren die Zwischensequenzen provisorisch mit



Das Auswahlmenü für die Items sind für ungeübte Augen gewöhnungsbedürftig.

Sprach-Samples von Konami-Mitarbeitern untermalt, in der Endfassung werden diese Sounds natürlich gegen professionell eingespielte Texte ersetzt werden.

Wann der letztendliche Erscheinungstermin sein wird, konnte Konami noch nicht angeben, doch voraussichtlich wird neben der japanischen und amerikanischen Version auch eine deutsche Fassung erscheinen. *tet*

Rollenspiel, Action oder gar ein Beat ´em Up? Hybrid Heaven vereinigt Spielelemente aus drei unterschiedlichen Genretypen.

Zwischen Spiel und selbstlaufenden Zwischensequenzen existiert optisch kein Unterschied. Der Wechsel ist fließend.

Das Kampfsystem







Wenn Ihr auf Gegner trefft, schaltet sich das Kampfsystem ein. Ihr erreicht die Menüs durch einen einfachen Knopfdruck - vorausgesetzt, Ihr habt die Tastenbelegung im Kopf. Von der Kampfstellung bis hin zu den Blockarten existieren verschiedene und fein unterteilte Auswahlmöglichkeiten.


Nutzbare
Alientechnologie
ATTACK
FROM OUTER SPACE!
...wir suchten außerirdisches Leben - und fanden DIE.
SENSATION!
GT veröffentlicht 'B-Movie
SCHOCKIEREND!
50 Bilder pro Sekunde
UNFASSBAR!
Unterstützung von Dual-Shock
und Analog-Controller
AUGENZEUGE:
"Unglaubliche Lichteffekte"
-Movie: Willkommen auf der Erde!
Trash-Aliens erobern unseren Planeten! Also, sieh nicht tatenlos zu, sondern schnapp Dir eines
zwölf unterschiedlichen Raumschiffen und zeig den grünen Giftzwergen, was 'terrestrischer
erstand' bedeutet. Zur völligen Zerstörung der gemeinen Invasoren und der kompletten Umgebung
zt Du Dein riesiges Waffenarsenal oder baust Dir Deine eigenen Kanonen zusammen. In zwanzig
ein und acht Regionen läßt Du die Marsianer in 3D Explosionen verglühen - und besuchst Sie so-
zu Hause - auf dem Mars!
Movie: Action wie im Kino
B-Movie
INVASION FROM BEYOND
" and the "PlayStation logo" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
PlayStation
JUNGLE
GT Interactive
Expect the unexpected



INFO

System: PlayStation
Name: Gensou Suikoden II
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Konami
Geplanter Erscheinungstermin
Japan: Dezember 1998
Deutschland: keineAngaben

Suikoden – Die 108 Sterne

Ein altes chinesisches Helden-Epos, das in seinem Umfang zu den größten seiner Art zählt. Dieser Roman beschreibt die Taten der 108 Kämpfer, die sich im 12. Jahrhundert gegen das damalige Kaiserreich erhoben haben. Ähnlich wie in Konamis Suikoden bauten sie eine Festung auf einem Berg, von dem aus sie Angriffe gegen die kaiserlichen Truppen führten.

Suikoden

Die Vorgängerversion, die im Februar letzten Jahres in Deutschland erschienen ist, besticht durch ein innovatives Spielsystem mit insgesamt 108 Kämpfern. Davon können maximal sechs Charaktere in die aktive Kampftruppe aufgenommen werden, der Rest verweilt in einem Fort, das als Hauptquartier dient. Hier gehen die verbleibenden Helden ihren alltäglichen Berufen wie Waffenschmied, Wissenschaftler oder Gastwirt nach. Im Spielverlauf werden auch größere Schlachten ausgefochten. Hierbei agieren Eure Helden als Feldherren und befehligen Armeen.

Viele von Euch werden sich vielleicht an *Suikoden* erinnern, das erste richtige Rollenspiel aus dem Hause Konami. Für Ende diesen Jahres ist in Japan nun eine Fortsetzung dieses Helden-Epos geplant. Die vorliegende Demo-Version von *Gensou Suikoden II*, die dem kürzlich erschienenen *Metal Gear Solid* beiliegt, gewährt einen kurzen Einblick in das Spielsystem. Die 108 Sterne (siehe Kasten) finden sich zu einer Zeit zusammen, in der gerade ein Krieg zwischen dem Königreich Highland und der Städte-Allianz zu Ende geht. Gerade als die Menschen einer friedlichen Ära entgegensehen, ereignet sich in einem Armee-Camp der highlandischen Einhorn-Kompanie ein Zwischenfall. Trotz des Waffenstillstands



Auf der Gesamtkarte bewegt Ihr Euch zwischen den Städten fort.

wird das Lager von Truppen der Allianz niedergemacht. Die einzigen Überlebenden dieses Massakers sind der Hauptheld (den Namen dürft Ihr selbst bestimmen) und sein bester Freund Joui. Hier beginnt das Abenteuer, in dem Ihr einen Kampf gegen eine verräterische dunkle Macht bestreitet. Im Verlauf der Geschichte dürfen (wie beim Vorgänger) bis zu 108 Charaktere in Eure Armee aufgenommen werden. Natürlich kommen sie nicht alle gleichzeitig zum Einsatz. Die aktive Kampftruppe umfaßt maximal sechs Kämpfer, die Ihr stets beliebig (außer Eurem Helden natürlich) auswechseln dürft. Eine interessante Neuerung gegenüber *Suikoden* zeigt sich sogleich im Kampfmenü. Neben konventionellen und magischen Angriffen stehen Euch, je nach Zusammensetzung Eurer Truppe, Gruppen-Angriffe zur Auswahl. Beispielsweise können Euer Held und Joui zu zweit einen Kombinationsangriff ausführen, der auf die gesamte Gegnerschar wirkt. Der Unter-



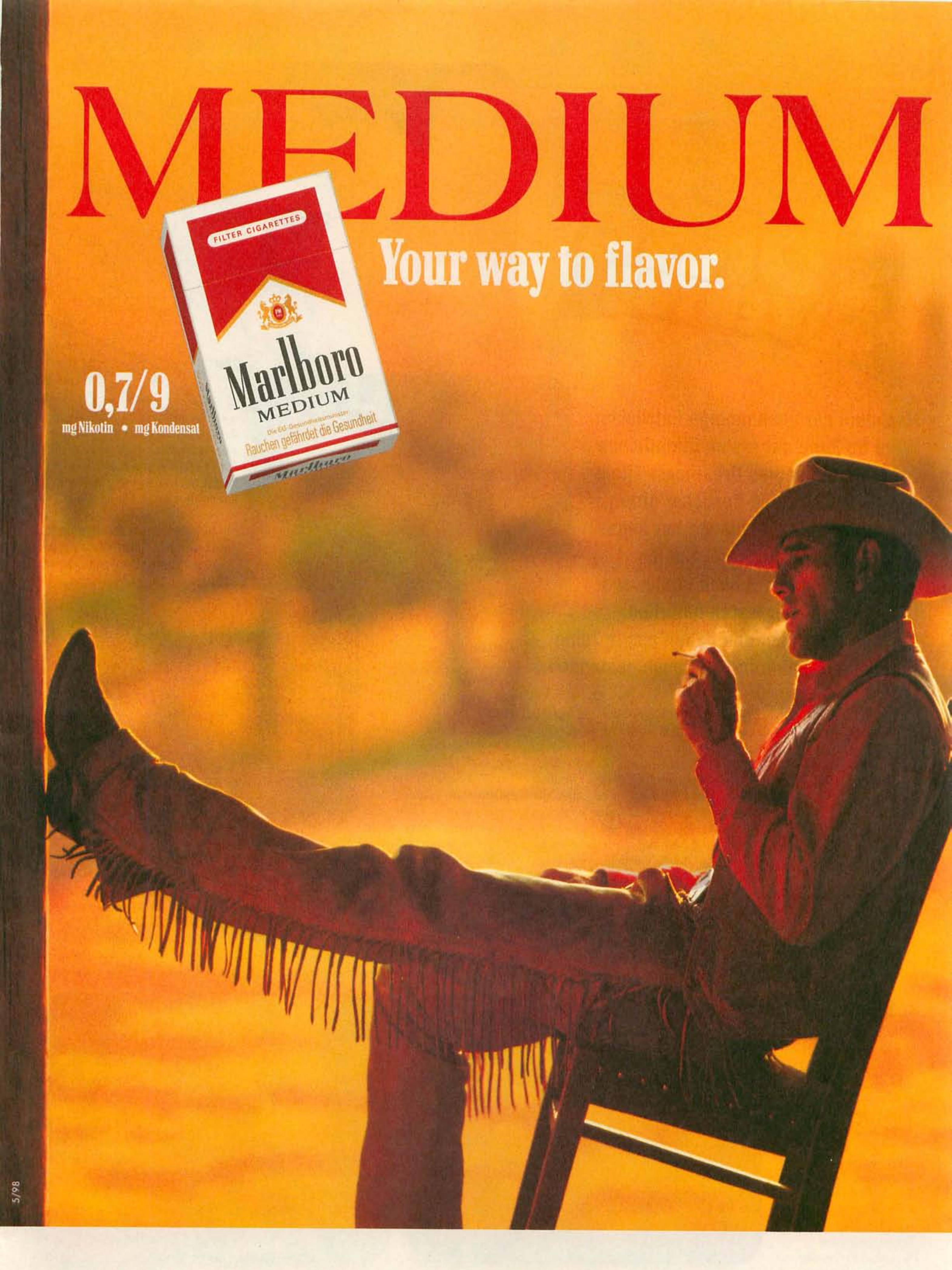
Bestimmte Kämpfer-Kombinationen erlauben Gemeinschafts-Attacken.

schied zu Zaubersprüchen besteht darin, daß Ihr keine Magie-Punkte verbraucht. Die zweite Neuerung bezieht sich auf die Größe Eurer Charaktere. Menschliche Kämpfer gehören der N-Klasse an, größere Wesen wie z.B. der Adler hingegen zählen zur L-Klasse und nehmen mehr Platz innerhalb der Truppe ein. So besteht Eure Mannschaft im letzteren Fall aus nur fünf Kämpfern, dafür mit entsprechend mehr Schlagkraft. Dieses Kämpferklassensystem erinnert sehr stark an das von *Ogre Battle*. Ihr werdet wohl einige Zeit damit verbringen, um herauszufinden, welche Truppenaufstellung am besten funktioniert. Bei 108 Charakteren wahrlich kein leichtes Unterfangen! Damit Ihr das neue Kampfsystem ausgiebig ausprobieren könnt, enthält die Demo-Version von *Gensou Suikoden II* einen gesonderten Menüpunkt, wo Ihr unabhängig von der Handlung nur Kämpfe bestreiten dürft. Im Demo leider nicht enthalten ist das Handels- und Wirtschaftssystem, das Euch erlaubt, durch den Kauf und Verkauf von Gegenständen in verschiedenen Städten lukrative Geschäfte zu machen. Der Erscheinungstermin in Japan ist für Dezember angesetzt. *tet*

Eure Truppe umfaßt maximal sechs Charaktere. Im Kampfmodus betrachtet Ihr das Geschehen aus der iso-Perspektive.

Durch Gespräche mit diversen Figuren sammelt Ihr Gleichgesinnte.

Die Zaubersprüche werden erst durch Scroll-Items aktiviert.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



Sonic Adventure

Nachdem der unabhängige Entwickler Warp im Zuge der ersten öffentlichen Präsentation seines Dreamcast-Titels bereits rund 10.000 Besucher anzog, war klar, daß die Schlange bei Segas – ebenfalls öffentlicher – Sonic-Adventure-Premiere noch länger ausfallen würde. Wir waren natürlich auch vor Ort dabei und haben uns in Tokio für Euch die Beine in den Bauch gestanden.

Das *SA*-Entwicklerteam hat sich bei einer Mittelamerikareise Anregungen fürs Leveldesign geholt. So erinnert eine Welt stark an die Inka- und Maya-Kulturen Mexikos und Guatemalas.

Auch Tails, Sonics flugerprobter Begleiter aus 16-Bit-Tagen, kann als spielbarer Charakter ausgewählt werden.



INFO

System: Dreamcast
Name: Sonic Adventure
Genre: Jump'n Run
Hersteller: Sega
Geplanter Erscheinungstermin Japan:
November 1998

Besagte Zeremonie war in japanischen Zockerkreisen das am sehnlichst erwartete Event des Spätsommers. Zahlreiche Sega-Persönlichkeiten gaben sich leibhaftig die Ehre. Auch Präsident **Irijimari** griff zum Mikrofon, aber die größte Aufmerksamkeit wurde eindeutig **Yuji Naki**, dem Producer von *Sonic Adventure*, zuteil, der auf imposante Art und Weise die Bühne betrat. Ein Ei, in Sonic- und Dreamcast-Fahnen gehüllt, tauchte plötzlich aus dem Boden auf, explodiert, und aus dem Feuerwerksnebel heraus erscheint der neue geistige Vater von Sonic.
Nachdem sich das Publikum wieder beruhigt hatte und Yuji Naki eine erste Einführung ins Spiel anhand ausgewählter Sequenzen zum besten gab, wurde anschließend der Making-Of-Film **"Sonic Team Story"** gezeigt. Zu Beginn fährt Yiju Naki in einem roten Ferrari vor Segas Hauptquartier vor. Er betritt das Gebäude und stellt auf recht spaßige Weise die restlichen Teammitglieder vor.
In der zweiten Hälfte des Streifens sieht man dann das Team im November 1996 auf Erkundungsreise in Mittelamerika. Zahlreiche berühmte Orte, wie Tulum, Cozumel, Chicheniza, Tikal oder Machupitchu wurden hierbei aufgesucht. Der Film switcht auch öfters von den historischen Stätten zu bestimmten Stellen im Spiel, um die Einflüsse dieser Reise auf das Leveldesign zu verdeutlichen. Die Höhlen-Stage mit ihren Fledermäusen und Riesenspinnen wurde z.B. durch einen Trip zu den Pyramiden von Tical in Mexiko inspiriert.
Anschließend durfte das Publikum durch die Stärke seines Applauses (gemessen

Sonic-VMS



Wie für *Godzilla Generations*, wird es auch zu *Sonic Adventure* eine eigene VMS-Speicherkarte mit eingebautem LCD-Spielchen geben.
Neben der eigentlichen Igel-Hauptfigur, mit der Ihr selbstverständlich auch experimentieren dürft, lassen sich noch weitere künstliche Lebensformen vom Dreamcast herunterladen, die dann von Euch trainiert werden können.



Transparenzeffekte wie dieser hier zeigen auf eindrucksvolle Weise, was für Möglichkeiten die Dreamcast-Technologie mit sich bringt.



Sonics größtes Vergnügen ist natürlich auch hier das Einsammeln von güldenen Ringen. Die "Homing Attack" ist einer seiner neuen Moves.

Tausende Menschen standen Schlange, um Sonic zu sehen.

von einem Sensor an der Seite des Saals) bestimmen, welche der drei spielbaren Stages (Ice Camp, Red Mountain und Speed Highway) vorgeführt werden soll. Speed Highway (vermutlich aufgrund der Geschwindigkeit dieser Stage, durch die man



Sonic in alpinen Gefilden mit Snowboard.



Knuckles kann besonders gut klettern.



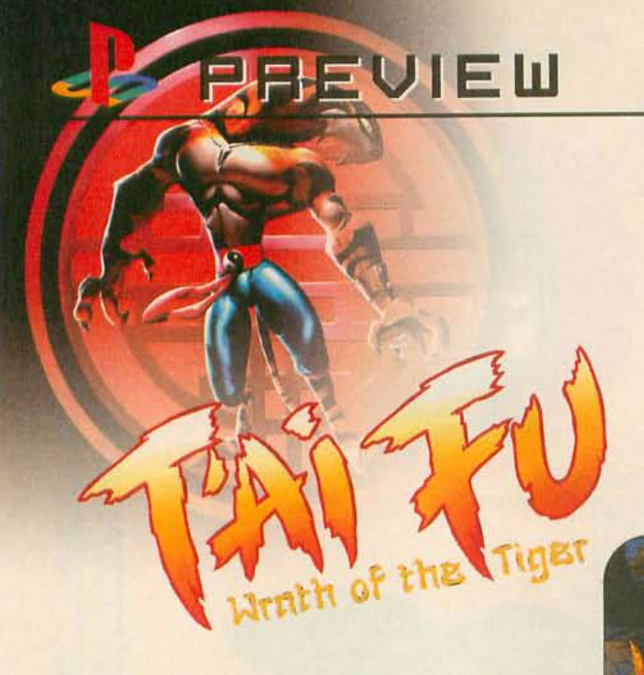


sich gleich an den üblichen *Sonic*-Speed-Style erinnert fühlte) bekam den Zuschlag, worauf der Producer eigenhändig die CD ein- und mit dem Pad loslegte. Nach fast vier Jahren Quasi-Absenz (wenn man *Sonic Jam* mal unberücksichtigt läßt), ist Sonic in 3D auf dem Dreamcast endlich



zurückgekehrt. Er kann jetzt sogar sprechen und wirkt weitaus natürlicher als alle seine Vorgänger. Beeindruckende, extrem detaillierte Hintergründe (einige Gebäude dabei in 2D, um Rechenleistung zu sparen), eine sehr schnelle Grafik-Engine und tolle Lichteffekte bestimmen auf den ersten Blick das Geschehen. Segas Igel kann senkrecht an Hauswänden runterlaufen und sich von Windböen eine Weile durch die Luft tragen lassen. Die Kameraperspektive bot einen Blick von oben auf den Rücken Sonics. Generell habt Ihr völlige Bewegungsfreiheit im 360°-Raum, lediglich an bestimmten "Action-Stellen" (z.B. bei Loopings) seid Ihr kurzzeitig auf einen vorgegebenen Pfad festgelegt. Die Story liegt noch etwas im Dunkeln. Gezeigt wurde die Eingangssequenz, in der eine Stadt geflutet wird... Eine Rolle spielen außerdem sieben Chaos-Smaragde, die verschwunden sind. Sechs spielbare Charaktere stehen zur Auswahl, wobei sich deren Aufgaben und dadurch auch der Spielverlauf unterscheiden. Allen ist jedoch gemeinsam, daß sie die Erde gegen den bösen **Dr. Eggman** (zumindest heißt der neue Dr. Robotnik in Japan so) verteidigen müssen. Neben **Sonic**, **Tails** und **Knuckles** ist diesmal auch das andere Geschlecht in Form von **Amy Rose** vertreten. Außerdem neu dazugekommen ist **Big**, die Katze, und **E-102-Gamma**, ein schießender Roboter.

Zum Abschluß der Werbeveranstaltung bat Yuji Naka die Zuschauer noch, ganz laut "SO - NI - KU" zu brüllen, die japanisch-englische Aussprache von *Sonic*, was dann auf Band aufgenommen wurde, um es im Spiel zu verwenden. *ds*



Nach der Schlappe mit „Lost World – The Game" versucht Dreamworks Interactive nun mit einem vielversprechenden Beat'em-Up-Adventure im harten Games-Business Fuß zu fassen.

Eine automatische Kameraführung versucht unseren Helden stets aus dem besten Blickwinkel zu zeigen.

Von allen Seiten greifen uns hungrige Polygon-Biester an.

Die Level-Umgebungen von T'ai Fu können sich sehen lassen.



INFO

System: Playstation
Name: T'ai Fu
Genre: Beat'em-Up-Adventure
Hersteller: Activision/ Dreamworks
Geplanter Erscheinungstermin: November 1998









Nicht für alle Träger der schwarzen Entwickler-Socke ist des Beat'em-Ups letzter Weisheitsschluß auf stupide Arenakämpfe beschränkt. Spielbergs Spiele-Schmiede „Dreamworks Interactive" hat ein Hau-Drauf-Vergnügen der besonderen Art in der Mache.
Hauptdarsteller *T'ai Fu* ist ein gestandener Tiger-Karateka, der in einer wunderschönen Landschafts-Idylle aufwächst, wo sich die Bäume und die Blumen paradiesisch entfalten. Die Ausgewogenheit dieses Paradieses wird von alten Shaolin-Priestern erhalten, die alle Untertanen in Frieden leben lassen. Eines Tages läßt ein schrecklicher Magier einen Zauberspruch auf Flora und Fauna los. Die um ihre natürliche Harmonie beraubte Welt wird der Schauplatz sonderbarer Phänomene, bösartige Morph-Geschöpfe erscheinen und verbreiten im Land großes Leid und Schrecken. Um das Gleichgewicht der Welt wiederherzustellen zurückzuerobern, macht sich nach Flehen des alten Meisters Grünspunt *T'ai Fu* auf den Weg, um schließlich alle wilden Kreaturen zu bekämpfen und sich dem schwarzen Oberdämon in einem allerletzten Kampf entgegenzustellen. Zu Beginn einiger Level gibt es eine kleine Vorgeschichte zu sehen, die mit Echtzeit-Sequenzen oder Skizzenbildern zum Durchforsten des jeweiligen Schauplatzes einlädt. Danach stürzt Ihr Euch mit T'ai Fu in den erbarmungslosen Martial-Arts-Kampf und gebt dabei Euer bestes Joypad-Kung-Fu. Dabei stehen Euch zahlreiche Hand-, Fuß - und Sidekick-Variationen zur Auswahl, die Euer Tiger-Bruce Lee im Schlaf beherrscht. Das ist aber nicht alles, je nachdem, wie geschickt Ihr die „geballte Faust" führt, steigt Euer „Erfahrungsbarometer", das in Form eines blauen Energiebalkens dargestellt wird. Habt Ihr einen gewissen Stand erreicht, lernt Ihr neue Kampftechniken hinzu, um auf die bösen Gesellen effektiver einzudreschen. Als erster Gegner tauchen freche Cobra-Schlangen auf, die Euch mit ihren Giftzähnen bedrohen und einige Tricks auf Lager haben. In zwanzig weiteren Abschnitten muß sich T'ai-Bruce mit zahlreichen anderen Monstern, Fantasy-Kreaturen und Pflanzen herumschlagen, die nur seine Vernichtung im Sinn haben. In einem Tempel-Szenario tauchen muskelbepackte Killertiger auf, die Euch mit fiesen Prügelmethoden einen erbarmungslosen Kampf liefern. Die Figurensprites wurden mit zahlreichen Animationphasen hervorragend in Szene gesetzt. Als mächtige Raubkatze verfügt Ihr außerdem über Prankenhiebe, die jeden Widersacher in Angst und Schrecken versetzen. Neben den Standardschlägen kann unser Material-Arts-Spezialist über 100 zusätzliche Special-Move-Variationen in sein Repertoire aufnehmen. Sobald ein Schauplatz verlassen wird, findet Ihr Euch auf einer Übersichtskarte wieder, um die verschiedenen Level-Stationen zu durchlaufen. Zweifellos steckt einiges an Potential in *T'ai Fu*, was man auf den ersten Blick vielleicht nicht gleich vermuten würde. *ws*

Auf einer Level-Karte durchwandert Ihr unterschiedliche Stationen.

Auch kleine Schalterrätsel sind in den Level-Szenarien versteckt.


1080°
SNOWBOARDING



EUPHORIE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT. **Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit 1080°Snowboarding erleben.**

FREUDE.

FRUST.

ÜBERMUT.

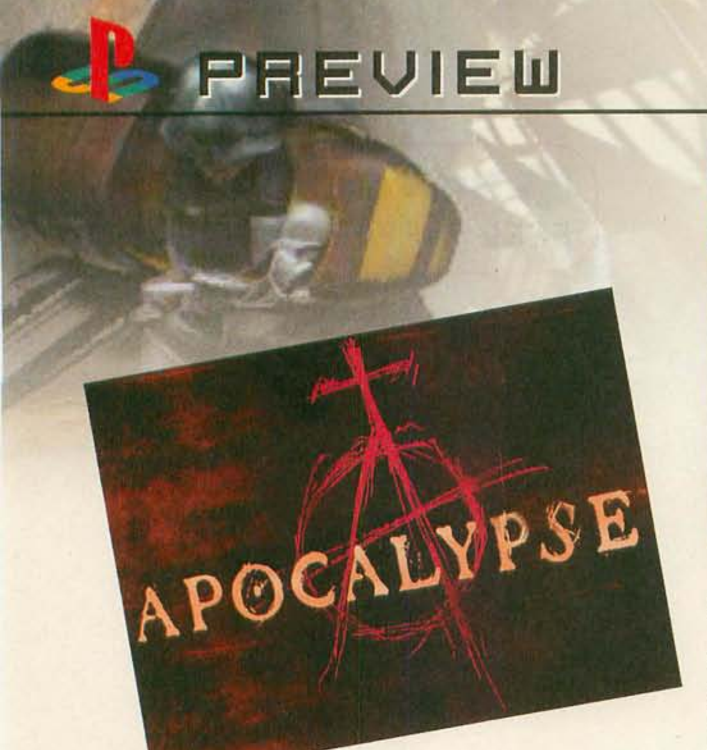
ANGST.

ERNIEDRIGUNG.

AUSGELASSENHEIT.

ZORN.

bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Wenn Sie die Zuschauer toben hören, nachdem eine Ausgelassenheit erleben, die Sie vorher nicht für möglich hielten. Dann bekommen Sie es mit erniedrigen, daß Sie Gefühle empfinden, für die selbst wir noch keine Bezeichnung gefunden haben.





Bruce ist ein vielseitiger Macho: Außer mit Kugeln schießt er mit Laser, Flammen und Raketen.

Jüngst hat Bruce Willis in Armageddon zum wiederholten Male die Welt gerettet. Bisher durfte der Actionheld jedoch nur im Kino seine coolen Sprüche ablassen. Jetzt steigt er Eurer PlayStation aufs Dach und kämpft gegen die drohende Apokalypse.

INFO

System:	PlayStation
Name:	Apocalypse
Genre:	3D-Action-Adventure
Hersteller:	Neversoft/Activision

Geplanter Erscheinungstermin: 4. Quartal 1998

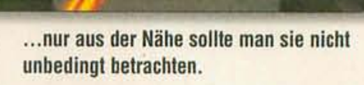
Als Jünger Johannes vor rund 2.000 Jahren das abschließende Buch des Neuen Testaments verfaßt hat, konnte er nicht ahnen, welchen Stein er damit ins Rollen bringen würde. Die Apokalypse, Gleichnis für den Weltuntergang und Markenzeichen der Zeugen Jehovas, wurde schon oft in Filmen und Büchern verbraten. Daß zu jeder Jahrtausendwende die vier apokalyptischen Reiter (Pest, Krieg, Tod und Teufel) unsere flauschige Erde heimsuchen, ist dadurch allgemein bekannt. Doch fast niemand ist sich der Tatsache bewußt, daß diesmal Bruce Willis die Welt alleine vor dem Unheil retten wird!

Vor geraumer Zeit wurde der Name "Apocalypse" zum ersten Mal mit Bruce in Verbindung gebracht. Damals wurde noch angenommen, daß Ihr in die Haut eines Rockstars schlüpft und er Euch zu Hilfe eilt. Inzwischen ist der einstige Nebendarsteller jedoch zur Hauptfigur aufgestiegen. Der Grund liegt darin, daß Neversoft eine Umfrage unter Spielern startete, die zum Ergebnis hatte, daß alle ihr Idol selbst steuern möchten. Deshalb dürft Ihr jetzt als Mr. Stirb Langsam durch zwölf abwechslungsreich und schön designte Level hopsen. Die Suche nach den vier Reitern der Apokalypse (welche die Bosse darstellen) führt Euch z.B. von Gefängnissen über Friedhöfe bis hinunter in die Kanalisation. In all diesen Welten muß natürlich geballert werden, was die Waffenkammer hergibt - und diese ist reich bestückt: Laser, Flammenwerfer, MGs und Raketenwerfer machen das harte Leben als Retter der Erde gleich viel spaßiger. Damit Euch das Kanonenfutter nicht ausgeht, gesellen sich zu den vier Reitern etliche waffenstrotzende Bösewichte. Neben Untoten und Panzern warten noch seltsam mutierte Wesen und andere Feinde auf Euer Fadenkreuz.

Apocalypse strapaziert die Grafikfähigkeiten Eurer PlayStation aufs äußerste. Sämtliche Level sehen schlichtweg genial aus und werden durch feine, bildschirmfüllende Explosionen und coole Lichteffekte zusätzlich bereichert. Zum Glück reiht sich *Apocalypse* nicht in die Riege der Spiele mit starker Grafik und versumpftem Gameplay ein. Da Ihr das Geschehen aus einer angenehm erhöhten Position betrachtet, geht die Übersicht nie flöten. Selbst bei rasanten Kameraschwenks irrt man nicht ziellos umher. Die Steuerung ähnelt etwas der von *Robotron*. Ihr rennt mit den Richtungstasten und wählt mit den X-, O-, □- und Δ-Buttons die Schußrichtung. Ein absolutes X-Mas-Action-Highlight! *ds*



Fallen, wie diese Scheinwerfer, machen Apocalypse sehr abwechslungsreich,....



...nur aus der Nähe sollte man sie nicht unbedingt betrachten.



Aufgrund seiner "Röst-Attacke" läßt sich Gevatter Tod (einer der vier Endgegner) leider nur schwer um die Ecke bringen.

Hier seht Ihr vier hübsche Beispiele für die Alpha-Shading-Power der PlayStation.









Schöne Spyro-Bescherung

Egal, wie tough Ihr sonst drauf seid, den coolen, kleinen Sony-Drachen muß man einfach gern haben! Mit der Erfindung von **Spyro** ist Insomniac, den kalifornischen Entwicklern des gleichnamigen Spiels, ein großer Wurf gelungen. Die hier gezeigte Grafikqualität auf der PlayStation hätte vor zwei Jahren noch niemand für möglich gehalten.

Damit sich diese technische Revolution landauf, landab möglichst schnell herumspricht und **Spyro** auch gaaanz schnell einen vorderen Platz in der Maskottchenbeliebtheitsskala einnimmt, zeigt sich Sony Computer Entertainment mal wieder großzügig und stellt für unsere diesmonatige Verlosung gleich zehn brandneue Games zur Verfügung.

Um die Sache ein wenig spannend zu gestalten, haben wir uns selbstverfreilich eine kleine Aufgabe ausgedacht. Nein, ausnahmsweise verschonen wir Euch diesmal mit den üblichen bescheuerten Fragen - dafür hätten wir von Euch gerne einen sinnvollen Zweizeiler (wahlweise als Stab-, Paar-, Kreuz-, Binnen- oder Schüttelreim) zum Thema Drachen/Spyro. Dieser könnte in etwa so aussehen: "**Wir möchten, daß es jeder weiß: Bei Spyro schmilzt Euch jedes Eis (weil es is' ja ein Drache)**". Zugegeben, sehr sinnvoll war der unserige nicht gerade, aber jetzt wißt Ihr ungefähr, wo Ihr dran seid. Wenn Euch die Muse fertig geküßt hat (Ihr habt bis zum **15. 11. '98** Zeit - Datum des Poststempels zählt), dann nix wie ab mit dem Reim in'nen Briefkasten, ins Faxgerät (0 81 21 - 95 12 98) oder per Internet (cbrieden@weka-net.de) zu uns.

Die Postanschrift lautet:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion Video Games
Stichwort: "SPY"
Gruber Str. 46 a
85586 Poing

Mitarbeiter der WEKA-Verlagsgruppe und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Ebenfalls ausgeschlossen: der Rechtsweg.

Viel Spaß beim Dichten!

1. bis 5. Preis

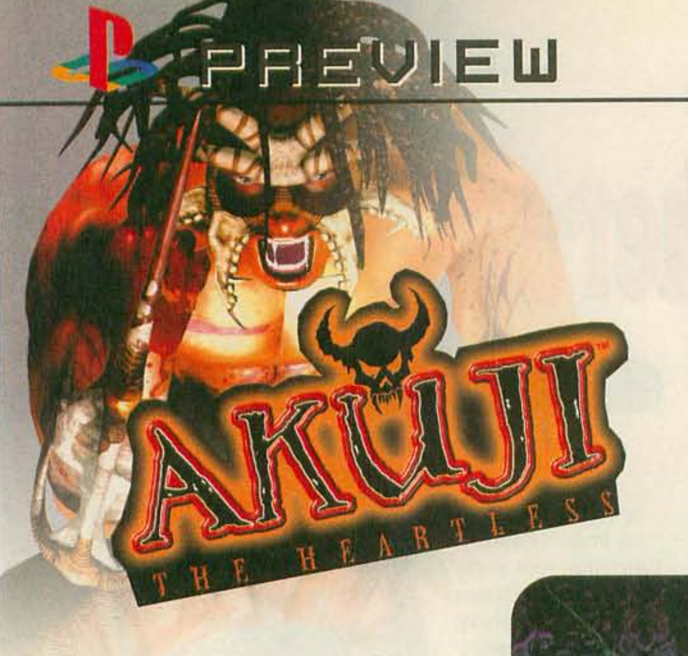
Je ein topaktuelles Spyro the Dragon (PlayStation-Vollversion) + ein wertvoll aussehender PlayStation-Kugelschreiber (schwarz).



6. bis 10. Preis

Je ein topaktuelles Spyro the Dragon (Promo-CD + Anleitung) + ein schwarzer Plastikkugelschreiber.





Crystal Dynamics Herzlosigkeit vorzuwerfen, wäre falsch. Schließlich ist ihr Vorzeigeheld Gex mehr als herzig. In ihrem neuesten Werk geht es allerdings ganz anders zur Sache...

Den fiesen Gegnern in den einzelnen Stages kommt Ihr nur mit gezielten Attacken bei.

Ab und an werden Eure Mühen auch mit einer kleinen Zwischensequenz belohnt.

Einer häßlicher als der andere – die Voodoo-Monster laden wirklich zum Kämpfen ein.



Es ist nicht ganz einfach, als Bruder eines Voodoo-Priesters aufzuwachsen. Schwierig wird die Lage, wenn der Bruder auf die eigene Braut steht. Ganz ätzend wird es allerdings erst, wenn einen der Bruder um die Ecke bringt, das Herz herausreißt und dann auch gleich noch in die Hölle verbannt. Genau das ist die Vorgeschichte von *Akuji the Heartless.* Ihr übernehmt natürlich die Titelrolle, um in der Unterwelt Voodoo-Kräfte zu sammeln, damit Ihr zurück unter die Lebenden kommt und Eurem Bruder die Suppe versalzen könnt. Nicht zuletzt versucht Ihr natürlich, Eurer Braut das Leben zu retten ...

Ihr bewegt Euren braungebrannten, muskulären Body durch eine phantasievolle und mit Hindernissen gespickte Polygonlandschaft und seht Euch dabei aus der Perspektive einer frei drehbaren Kamera. Die ist auch notwendig, um Euch einen Blick in sämtliche Ecken und Winkel eines Levels zu ermöglichen. Überall sind Voodoo-Puppen, Munition und Lebensenergie versteckt, die Euch eine große Hilfe bei der Suche nach dem fiesen Endgegner und dem Rückweg in die Oberwelt sind. Jedes Power-Up vergrößert Eure Chance beim Kampf gegen die schier unzähligen Feinde, die Euch in dieser Hölle erwarten.

Durch die beliebig wählbare Perspektive wird es zwar einfach, immer den passenden Blickwinkel zu wählen – allerdings kostet das auch ziemlich viel Zeit. Ihr unterliegt zwar keinem Limit, wenn Euch aber eine Horde Dämonen auf den Fersen ist und Ihr zudem auf einer schwankenden Plattform steht, ist jede Millisekunde kostbar. Vielleicht sollte Crystal Dynamics hier noch einmal ein wenig Feinschliff betreiben. Angeblich ist ja Rock'n'Roll eine teuflische Musikrichtung, die Voodoo-Hölle in *Akuji* scheint dagegen von vorne bis hinten unmusikalisch zu sein. Die Musik beschränkt sich auf ambientales Gegrummel, die *Soundeffekte sind spärlich*, aber passend.

Die Atmosphäre wird durch die genannte Akustik nicht unbedingt dichter, aber was will man in der höllischen Umwelt auch erwarten, in der das Spiel seinen Fortgang nimmt? *af*

INFO

System:	PlayStation
Name:	Akuji the Heartless
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Eidos

Geplanter Erscheinungstermin: November 1998

Euer Bruder ist ein echtes Herzchen – aber am Schluß kriegt auch er sein Fett weg.



Jump'n'Run mit Action - Akuji ist eine Art Tomb Raider im Voodoo-Land.



HAENDLERANFRAGEN ERWUENSCHT

RATENKAUF VON NINTENDO 64 SEGA DREAMCAST & SATURN , SONY PLAYSTATION MOEGLICH

BESTELLUNGEN AB 200 DM SIND VERSANDKOSTENFREI

LADENPREISE KOENNEN ABWEICHEN



Formel 1 ´98
exklusiv für Playstation
89.- DM



TIP DES MONATS

MARO VIDEOSPIELE

www.maro-gmbh.com

UNFREIE SENDUNGEN WERDEN NICHT ANGENOMMEN

BEI ANNAHMEVERWEIGERUNG BERECHNEN WIR PAUSCHAL 20,- DM
UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST AUSGESCHLOSSEN

SOLANGE DER VORRAT REICHT. DRUCKFEHLER & PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN
LADENPREISE KOENNEN ABWEICHEN

LADEN + VERLEIH — STUTIGART
MARO
KOENIGSTR. 16
70173 STUTIGART
TEL. 0711 221 422
FAX 0711 221 425

LADEN + VERLEIH — ULM
MARO
ZEITBLOMSTR. 31
89073 ULM
TEL. 0731 6020 755
FAX 0731 6020 756

LADEN + VERSAND — REUTLINGEN
MARO
WILHELMSTR. 8
72764 REUTLINGEN
TEL. 07121 320 014
FAX 07121 320 045

LADEN + VERLEIH — SPAICHINGEN
MARO
OBERE WIESEN 1
(GROSSO)
78549 SPAICHINGEN
TEL. & FAX. 07424 503763

LADEN + VERLEIH + VERSAND — ERLANGEN
MARO
GOTHESTR. 32
91054 ERLANGEN
TEL. 09131 816 880
FAX 09131 816 881

LADEN + VERLEIH — BADEN BADEN
MARO
BUETIENSTR. 4
76530 BADEN BADEN
TEL. 07221 381 30
FAX 07221 335 68

LADEN + VERLEIH — LUDWIGSBURG
MARO
SOLITUDESTR. 3
71638 LUDWIGSBURG
TEL. & FAX
07141 902 242

LADEN — NUERNBERG
STAGE 1
GLOGAUER STR. 30/98
FRANKENCENTER
90473 NUERNBERG
TEL. 0911 800 2886

LADEN — HAMBURG
N.R.G.
WANDSBEEKER CHAUSSEE 28
22089 HAMBURG
TEL & FAX
040 255 663

LADEN — TRIER
MELLS GAMESHOP
Eurener Str. 10
54294 Trier
TEL. 0651 991 3021
FAX 0651 991 3022

WIR SIND UMGEZOGEN



NEO GEO CD

Neo Geo CD Pal Single Speed	DM 469,90
Joypad	DM 69,90
Antennenkabel	DM 49,90
RGB Kabel	DM 39,90

Neo Geo CD Software

Agressors of Dark Kom.	DM 49,90
Alpha Mission 2	DM 49,90
Art Of Fighting 2	DM 59,90
Baseball Stars	DM 49,90
Ciberlip	DM 49,90
Double Dragon	DM 49,90
Fatal Fury Real Bout 2	DM 139,90
Football Frenzy	DM 49,90
King Of Fighters ´95	DM 69,90
King Of Fighters ´97	DM 139,90
King Of Monsters 2	DM 29,90
Last Blade	DM 99,90
League Bowling	DM 39,90
Mah Jong Story	DM 29,90
Metal Slug 2	DM 139,90
Ninja Commando	DM 39,90
Pulstar	DM 49,90
Puzzled	DM 49,90
Puzzle Bobble	DM 49,90
Riding Hero	DM 39,90
Samurai Shodown RPG	DM 139,90
Savage Reign	DM 39,90
Super Sidekicks 3	DM 79,90
Soccer Brawl	DM 39,90
Super Spy	DM 29,90
Trash Rally	DM 49,90
Viewpoint	DM 49,90
World Heroes	DM 49,90




Neo Geo Audio Soundtracks

Fatal Fury 2	DM 19,90
World Heroes 2	DM 19,90

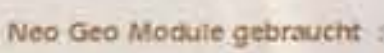
NEO GEO MODUL

Neo Geo Module

3 Count Bout	DM 119,90
Aero Fighters 2	DM 199,90
King of Fighters 98	DM 599,90
Der 683 Mbit Shock !!!!	

An- & Verkauf von gebrauchten Neo Geo CD´s und Modulen .
Alle Neo Geo Artikel lieferbar !!!





Neo Geo Module gebraucht :

3 Count Bout	DM 79,90
Alpha Mission 2	DM 79,90
Burning Fight	DM 79.90
Eightman	DM 79,90
Ghost Pilots	DM 89,90
King of Monsters 1	DM 49,90
Sengoku	DM 79,90
Super Baseball 2020	DM 49,90
Super Sidekicks 1	DM 69,90
Riding Hero	DM 79,90
World Heroes	DM 49,90
World Heroes 2	DM 49,90

PLAYSTATION

Sony Playstation Inkl. Dual Shock Pad	DM 249,90
Sony Playstation Multi	DM 349,90
Antennenkabel	DM 29,90
Controller ver. Farben	DM 29,90
Controller Dual Shock	DM 69,90
Memory Card	DM 29,90
RGB Kabel	DM 29,90

Abes Oddworld Plat.	DM 49,90
Armored Core	DM 99,90
Alundra	DM 89,90
Batman & Robin	DM 89,90
Blasto	DM 79,90
Breath of Fire 3 Limited Edition (+ T-Shirt)	DM 139,90
C. & C. Der Gegenschlag	DM 99,90
Croc Plat.	DM 49,90
Breath of Fire 3	DM 109,90
Colin McRae Rally	DM 89,90
Crash Bandicoot 3	DM 89,90
Dead or Alive	DM 89,90
Dreams	DM 99,90
Everybody´s Golf	DM 89,90
Ghost in the Shell	DM 89,90
Grand Tourismo	DM 89,90
Heart of Darkness	DM 89,90
Hugo	DM 99,90
Int. Superstar Soccer 98	DM 99,90
John Madden 99	DM 89,90



Mega Man 8	DM 89,90
Mega Man Battle Chase	DM 89,90
Midi Evil	DM 89,90
Mr. Domino	DM 89,90
Moto Racer 2	DM 99,90
Nascar Racing 99	DM 99,90
NBA Live 99	DM 99,90
NBA Pro 98	DM 99,90
NHL 99	DM 89,90
Need for Speed 3	DM 99,90
Premier Manager 98	DM 99,90
Point Blank	DM 89,90
Point Blank incl. Gun	DM 149,90
R-Type Collection	DM 99,90
Road Rash 3D	DM 89,90
Street Fighter Coll.	DM 89,90
Sp. The Dragon	DM 89,90
Tekken 3 PAL	DM 99,90
V 2000	DM 89,90
Victory Boxing 2	DM 99,90
Wild Arms	DM 89,90
World League Basketball	DM 89,90
WWF Warzone	DM 89,90

NINTENDO 64



Nintendo 64	DM 249,90
Joypad farbig	DM 59,90
Memory Card	DM 19,90

1080 Snowboarding	DM 99,90
Allstar Baseball 98	DM 109,90
Allstar Tennis	DM 109,90
Banjo Kazooie	DM 89,90
Buck Bumple	DM 109,90
Earthworm Jim 3D	DM 109,90
Exreme G 2	DM 99,90
F1 World GP 98	DM 99,90
Glover	DM 89,90
Holy Magic Century	DM 139,90
John Madden 99	DM 119,90
NBA Jam 99	DM 109,90
Silicon Valley	DM 99,90
Turok 2	DM 99,90
Waialae Golf	DM 119,90



Aktuellste Informationen und Bilder im Internet auf www.maro-gmbh.com



NEO GEO GAME SYSTEM















Offizieller NEO GEO Distributor






STREET FIGHTER vs. X-MEN
Action Figuren je Set (2 Figuren) 49,90 DM



VERSAND TEL. 07151 / 956 46 46
VERSAND FAX 07151 / 956 46 48

GEWERBESTR. 5/1
71332 WAIBLINGEN

MO. BIS FR. 10:00 - 18:00 UHR



Erstaunlich, wer in Japan alles Dreamcast-Development-Kits zugeteilt bekommt: So werkelt z.B. eine völlig unbekannte Game-Company namens General Entertainment, die sich bisher lediglich durch Monster Movies und *TIZ* (*Tokyo Insect Zoo*, Japan-only-PS-Titel) bemerkbar gemacht hat, gerade an einem Rennspiel. Wie das kam, erfahrt Ihr gleich:

Auch wenn es nicht den Anschein hat, als würde hier gerade ein Rennen "gefahren", so ist dem trotzdem so.

Jeder Track besteht aus einem Rutsch-, Renn- und Schwimmabschnitt.

Kleine Pen-Pen-"Fahrer" sind generell flinker, dafür aber verwundbarer.

INFO

System:	Dreamcast
Name:	Pen Pen Tricelon
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	General Entertainment

Geplanter Erscheinungstermin Japan:
November 1998

Ohne sein **Land-Ho!**-Entwicklerteam, wäre General Entertainment sicher nicht mit der Zugehörigkeit zur ersten DC-Programmierergeneration geadelt worden. Da hinter **Land Ho!** jedoch ein Haufen kluger Ex-Sega-Köpfe steckt, die unter anderem an Hit-Titeln wie *Panzer Dragoon*, *Sega Rally* oder *Daytona* mitgearbeitet haben, sieht die Sache natürlich ein wenig anders aus. Mit von der Partie sind z.B. Kondoh Tomohiro (*Panzer Dragoon 1 & 2*) und Nakamura Atsuhiko (Producer von *Sega Rally Championship* und *Daytona USA Circuit Edition*) – beide absolute Profis im Spielebusiness. Der Rest der Mannschaft bringt auch reichlich Erfahrung von anderen Projekten (*Sonic 1 & 2* / MD oder *Chaotix* / 32X) mit. **Land Ho!** besteht aus elf Mitarbeitern und ist, wie man somit sieht, alles andere als eine Anfängertruppe.

Dennoch geht es beim Rennspiel *Pen Pen Tricelon* nicht um röhrende Motoren, driftende *Daytona*-Boliden oder schlammige Rally-Strecken.

Die Spielidee hat seine Wurzeln beim uralten *Outrun*-Konzept (keine begrenzten Kurse à la *Ridge Racer* oder *Mario Kart*). Anstatt Autos "fahren" hier im Comic-Stil designte Tiere, die Pen Pens, um die Wette.

Deren Erfinder haben bei der Namensgebung lediglich die erste Silbe von Pinguin (engl. = Penguin) verdoppelt und so eine neue Tiergattung kreiert. Es existieren zwei Kategorien dieser neuen Tierart: große Pen Pens (z.B. Todo Pen, ein Walroß oder Kaba Pen, ein Nilpferd) und kleine Pen Pens (Same Pen, eine Krake oder Inu Pen, ein Hündchen). Kleine "Fahrer" sind logischerweise schneller und wendiger, die großen dafür aggressiver und stärker.

Jeder Kurs besteht aus drei Abschnitten, in denen entweder gerutscht, geschwommen oder gerannt werden muß. Habt Ihr ein Rennen erfolgreich gemeistert, dürft Ihr erst mal verschnaufen und Euch an einer der exzellenten Zwischensequenzen erfreuen.

Nakamura & Co. versuchen bewußt, im Rennspiel-Genre einen frischen Akzent zu setzen. Ob die Pen Pens trotz ihrer kindlichen Aufmachung auch bei der breiten Masse ankommen, wird sich ja bald zeigen. *ds*



Wie bei *Out Run* haben die Kurse hier keine festen Randbegrenzungen.



GEAR 5
210 KMH

MOTOR

Der Sound wird in Deinem Bauch vibrieren...

SPORT

Das Lenkrad wird in Deinen Händen zittern...

GEAR 4
150 KMH

ACTION

Der Puls wird in Deinem Kopf hämmern...

GEAR 2
67 KMH

N64 Der Countdown zum START hat begonnen!

GEAR 1
7 KMH









IREM ist dem bewährten 2D-Seitenscroll-Spielprinzip treu geblieben, hat aber den Hintergründen einen 3D-Touch verpaßt.

Hier seht Ihr die R13 beim Einsatz der aufgebauten "Überdosisenergie".

IREM Software Engineering, eine Tochtergesellschaft von Nanao, dem berühmten japanischen Monitorhersteller, meldet sich dieses Jahr mit einer neuen R-Type-Folge zurück. Die beliebte Shoot'em-Up-Serie nahm ihren Ausgang übrigens bereits vor elf Jahren in Japans Arcades!

INFO

System:	PlayStation
Name:	R-Type Delta
Genre:	Shooter
Hersteller:	IREM

Geplanter Erscheinungstermin Japan:
November 1998





Die R9 beim Abfeuern des gelben Lasers.

Das seit jeher vorherrschende 2D-Sidescrolling-Spielprinzip, das den Erfolg der Serie begründete, wurde von IREM auch diesmal beibehalten. Die Hintergründe, wie auch einige Feinde und Bosse bestehen neuerdings aber aus Polygonen und verleihen der Optik somit erstmals einen 3D-Touch. Insgesamt sieben Stages werden geboten. Das erste Level ist in einer dreidimensionalen Stadt angesiedelt. *R-Types Delta* läuft angeblich mit einer Geschwindigkeit von 60 Bildern pro Sekunde, was angesichts der ausgesprochen flüssigen Animationen hinkommen könnte.



Schöne Grüße aus der sechsten Stage.

Neben den beiden Klassikern **Rx** und **R13** dürft Ihr auch ein neues Fahrzeug, die **R9** auswählen. Jedes Schiff hat seine eigene Schußtechnik und eine spezielle Waffe, die ultimative Delta Waffe. Bei der R9 heißt diese "New Clear Catastrophe", bei der Rx "Negative Collide" und das R13-Pendant lautet "Hysteric Down". Die Lichteffekte und Explosionen sind absolut prächtig anzuschauen und sehr detailliert. IREM hat auch einige neue Spielmechanismen eingebaut, wie z.B. das "Energiedosiersystem". Hierdurch kann Energie aufgesammelt werden, und zwar jedesmal wenn Euer Energiestrahl einen Feind oder feindliche Geschosse erfaßt. Die so gesammelte Energie ist Eure "Dosis". Wenn die "Dosisanzeige" auf Maximum aufgepowert ist, wird die "Überdosis" freigeschaltet, was bedeutet, daß Ihr Eure Delta-Waffe einsetzen dürft. Selbstverständlich ist dieser R-Type-Teil auch Dual-Shock-kompatibel. Das Pad rüttelt bei jedem Treffer Eures Schiffs. Soundtechnisch wurde ebenfalls nicht gegeizt. Die Mucke kommt direkt von der CD unter Umgehung des PS-Sound-Chips. Das Gameplay ist gut ausbalanciert. Obwohl eine gewisse Shoot'em-Up-Erfahrung Voraussetzung ist, eignet sich *R-Type Delta* auch für Otto-Normal-User. Auch der 3D-Look ändert nichts am klassischen Spielspaß dieser Erfolgsserie. *ds*



Die R9 beim Einsetzen seiner "Überdosis".

Die R-Type-Geschichte

1987	R-Type (Arcade)
1988	R-Type I (PC-Engine) / 400,000 Einheiten verkauft
1988	R-Type II (PC-Engine) / 200,000 Einheiten verkauft
1989	R-Type II (Arcade)
1991	R-Type (Game-Boy) / 228,000 Einheiten verkauft
1991	Super R-Type (Super Famicon) / 355,000 Einheiten verkauft
1991	R-Type CD (PC-Engine)
1992	R-Type Leo (Arcade)
1992	R-Type II (Game-Boy)
1993	R-Type III (Super Famicon)
1998	R-Types (PlayStation)



SWING



In einem Demo werden Euch die Extras erläutert.

Konsolen-Newcomer Software 2000 dürfte den meisten PC-Spielern ein Begriff sein, schließlich stammt unter anderem der berühmte (und berüchtigte) *Fuball-Manager* von ihnen.

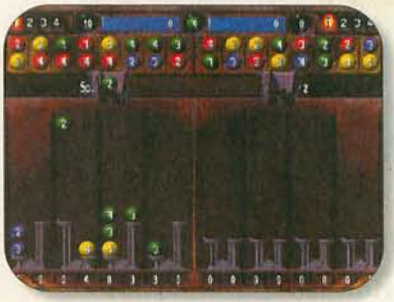
Wippen und Kugeln sind der Hauptbestandteil von *Swing*. Erstere sind am Boden, und letztere werden von Euch mit Hilfe eines Krans verteilt. Dabei müßt Ihr beachten, daß jede Kugel neben einer Farbe auch ein Gewicht hat, das durch eine Nummer angezeigt wird. Ziel ist nun, die Kugeln so zu verteilen, daß mindestens drei gleichfarbige waagerecht nebeneinander liegen.

Schafft Ihr es, verschwinden die Kugeln, und Euer Punktekonto steigt. Aber Vorsicht! Ihr dürft nicht beliebig viele Sphären übereinander stapeln – wie bei Tetris und anderen Spielen gibt es ein Höhenlimit.



Mit Krachen löst sich eine Combo in Rauch und Punkte auf.

Was einfach klingt, ist in der Praxis mit heftigen Knobeleien verbunden. Neben den normalen Kugeln gibt es noch eine Vielzahl verschiedener Extras, die erfolgreichen Spielern zur Verfügung gestellt werden. Die Eigenschaften dieser Specials werden Euch in einer animierten Demo-Sequenz vorgeführt. Als zusätzliches Goodie werden in der fertigen Version noch ein Kampagnen-Modus mit speziellen Aufträgen und ein paar andere Erweiterungen zu finden sein. Der Zwei-Spieler-Modus dagegen ist schon fertig und sorgt für einige Action, da Ihr mehr gegen den Konkurrenten als für Euer eigenes Punktekonto spielt. Der hohe Suchtfaktor ist bereits in dieser Version auszumachen. *af*



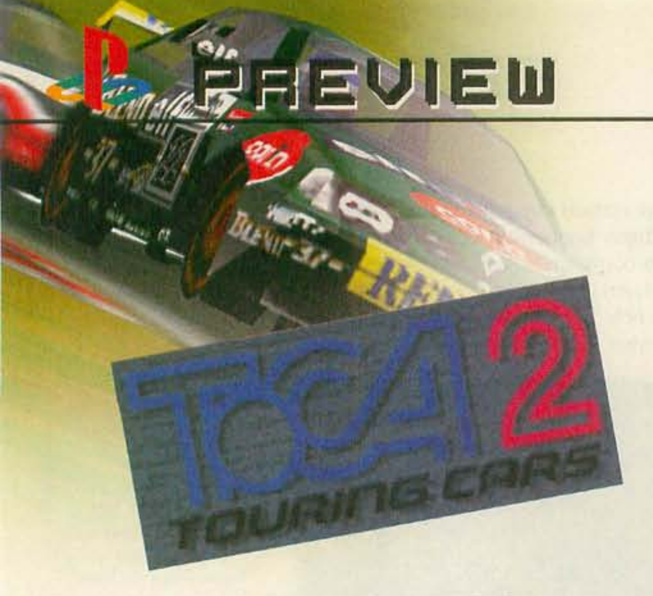
Der Zweispieler-Modus ist gewöhnungsbedürftig und actionreich.

INFO

System:	PlayStation
Name:	Swing
Genre:	Denkspiel
Hersteller:	Software 2000

Geplanter Erscheinungstermin: Frühjahr 1999







Mit Vollgas und ohne Rücksicht auf Lackkratzer überholen wir die ganze Konkurrenz.

Erneut greift Codemasters nach der Krone der besten Rennspielsimulation. TOCA 2 erfüllt alle Wünsche, die beim Vorgänger unerfüllt blieben.

INFO

System: PlayStation
Name: TOCA 2
Genre: Rennspiel-simulation
Hersteller: Codemasters
Geplanter Erscheinungstermin: Oktober 1998





TOCA



Mit dem Erstlingswerk *TOCA* machte sich Codemasters bereits einen guten Namen im seriösen Rennspielbereich. Allerdings fehlte dem Spiel der letzte Feinschliff zur absoluten Fahrspaß-Perfektion. Es folgte ein Rallye-Ausflug (Colin McRae Rallye) mit verbesserter 3D-Engine und verbesserter Fahrphysik, was jetzt auch beim TOCA-Nachfolger zum tragen kommt.

Nach dem brillanten *Colin McRae Rally* hat Codemasters einen weiteren Rennspiel-Trumpf im Ärmel. Aufgrund der im Vergleich zum Vorgänger deutlich gestiegenen Realitätsnähe und damit verbundenen Präsentation gilt *TOCA 2* als sicherer Hit-Anwärter. Simuliert wird im zweiten Teil die aktuelle 98er Saison. Das bedeutet, daß Ihr alle Racing-Teams (mit aktuellen Fahrerfotos), authentischen Kurse und offizielle Serienfahrzeuge der **British Touring Car Championship Assocation** im Spiel wiederfindet. Die Entwickler haben sich offensichtlich aller Kritikpunkte des Orginals angenommen und neben der Hi-Res-Optik zahlreiche Simulations-Features mit eingebaut. Erstmals gibt es eine Werkstatt-Option, um Euren Renner penibelst auf die jeweilige Strecke einzustellen. Entspricht das Chassis den eigenen Wünschen, geht es zur ersten Qualifikationsrunde. Zu gewagte Bremsmanöver werden mit zeitzehrenden Pirouetten bestraft, die zudem permanente Skidmarks im Untergrund hinterlassen. Unzählige Light-Sourcing- und Transparenz-Effekte erfreuen unterwegs das verwöhnte Raser-Auge, was sich vor allem durch spiegelnde Landschaftsdetails im polierten Autolack eindrucksvoll bemerkbar macht. Grafisch besticht *TOCA 2* mit einer aufpolierten 3D-Kulisse: In der Umgebung tummeln sich zahlreiche Objekte, wie z.B. Häuser, Zuschauer oder Bäume. Schwere Zusammenstöße werden mit spektakulären Karosserieschäden bestraft. Dabei können Spoiler abfallen, die Schutzscheiben zerbersten oder sich Kotflügel verbiegen. Als weitere Neuerung gibt es nun Boxenstops, die unseren Boliden in Windeseile wieder auf Vordermann bringen. Auf der Strecke dürft Ihr nach Belieben zwischen zwei Außenperspektiven und einer Cockpit-Ansicht wählen. Die Pistenführung ist tückisch, neben zahlreichen Haarnadelkurven machen wechselnde Wetterverhältnisse (Regen, Sturm und Schnee) dem Piloten das Fahren schwer. Berührt Ihr einen Mitstreiter oder kommt gar von der Wegstrecke ab, kostet Euch das kleine Mißgeschick kostbare Zeit und im schlimmsten Fall einen Platz. Außerdem haben die Faktoren Windschatten und Schäden diesmal Auswirkungen auf das physikalische Fahrverhalten. Zusätzliche Fahrzeuge, wie z.B. ein **Jaguar XJ 220**, ein **Formula Ford** oder ein **Scorpion**, bereichern den authentischen Fuhrpark. *TOCA 2* bietet fünf verschiedene Spielmodi: Ungeduldige haben die Möglichkeit, mittels eines Quick Play-Modus schnell mal eine Runde inmitten einer Horde von 16 anderen Boliden zu drehen. Des weiteren hätten wir noch den Single-Race-Mode, in dem Ihr nur einmal gegen das restliche Raserfeld antreten müßt. Wer vorher ein wenig üben möchte, wählt Time Trial aus. Hier lernt Ihr alle Strecken etwas genauer kennen und macht Euch mit der Steuerung und dem Fahrverhalten Eures Wagens vertraut. Natürlich wurde auch an Dual-Shock-/Analog-Support, eine Split-Screen- und Link-Option gedacht, die das gleichzeitige Mitmischen von bis zu vier Leuten ermöglicht. Zu guter Letzt steht ein Championship-Mode zur Wahl, in dem nur wertvolle WM-Punkte und gute Plazierungen ein Weiterkommen garantieren. Auf dem Asphalt herscht ein ziemliches Gedränge, und Ihr müßt aufpassen, nicht gleich am Anfang durch einen Crash oder Dreher wertvolle Zeit zu vergeuden. Einmal auf der Strecke, fallen gleich nach ein paar Runden zwei weitere Besonderheiten auf. Zum ersten hat die Steuerung ein *McRae*-ähnliches Lenkverhalten (natürlich auf Asphalt abgestimmt). Zum zweiten hört sich der Motorensound verdammt ähnlich an, was allerdings als großer Pluspunkt zu bewerten ist. Die Erwartungen sind auf alle Fälle hoch gesteckt! *ws*



Neben der Formel Ford-Klasse ist in TOCA 2 u.a. noch ein Jaguar XJ 220 neu mit dabei.



Bei Regen wird das Überholmanöver zum absoluten Wagnis.



In *TOCA 2* gibt es nun endlich auch realistische Boxenstops.



Ein variabler Rückspiegel gibt Aufschluß über das Verfolgerfeld.



Switch Fside Tail Grab 360 Backflip

Laßt Euch nicht vom genialen Hintergrund ablenken, sonst liegt Ihr bald auf der Nase.

Snowboarding ist und bleibt ein Trendsport. Diese Tatsache hat die Spieleindustrie schon lange durchschaut und versorgt den Markt mittlerweile mit einem Top-Produkt nach dem anderen. Doch seit *Cool Boarders* ist schon viel Tauwasser den Gletscher hinunter geflossen, und demnächst steht bereits der dritte Teil der erfolgreichen Snowboard-Serie an. Etwa zeitgleich wird es das wohl schärfste Konkurrenzprodukt *X Games Pro Boarder* in die Läden schaffen – interessanterweise stammt dieses aus dem selben "Rennstall": Sony.

Das zunächst bemerkenswerteste an diesem Titel ist die Lizenz, für die der US-Sportsender ESPN sorgte. In *X Games Pro Boarder* steuert Ihr nämlich nicht irgendwelche fiktiven Freaks, hier ist erstmalig die gesamte Weltelite des Snowboarding mitsamt den derzeit aktuellen Boards vertreten. Vom dreimaligen Weltmeister und Snowboardgott Terje Haakonsen über den zur Zeit besten Freestyler Daniel Franck bis zur Olympiateilnehmerin Shannon Dunn ist fast jeder dabei, der Rang und Namen hat. In den Disziplinen Halfpipe, Midnight Express, Stadium, Slope Style und Mt. Baker Gap zeigt Ihr den Pros, wer hier das Sagen hat. In der Halfpipe zählt logischerweise, wer die meisten, höchsten und technisch aufwendigsten Jumps zu bieten hat. Der Midnight Express ist ein Abfahrtsrennen, bei dem die beste Zeit gewinnt. Besonderheit hier: Dieser Event wird mitten in der Nacht ausgetragen. Im Stadium findet dann auch noch ein Big Air Contest statt.

Ihr habt drei Minuten Zeit, um Euch bei diversen Sprüngen an der Quarterpipe auszutoben. Der verrückteste Trick fährt die beste Bewertung ein und gewinnt. Slope Style ist ebenfalls eine Abfahrt, nur daß hier zahlreiche Schanzen und Objekte auf der Piste zu finden sind. Beim Mt. Baker Gap schließlich müßt Ihr es mit einem gewaltigen Sprung über eine Straße schaffen.

X Games Pro Boarder steuert sich sehr gut, macht Spaß und bietet, abgesehen von ein paar Pop-Ups, schon in unserer NTSC-Preview-Fassung durchwegs hervorragende Grafik. *af*



Daniel wer? Pah, nie gehört.



System:	PlayStation
Name:	X Games Pro Boarder
Genre:	Snowboardspiel
Hersteller:	SCE
Geplanter Erscheinungstermin:	November 1998



Mr. Style himself: Terje Haakonsen.



Das Intro macht Laune!



Nach *Twisted Metal*, *Auto Destruct* und *Vigilante 8* wird das eigenwillige Genre der Bordkanonenrennspiele um einen weiteren verrückten Kandidaten bereichert. Wir haben für Euch schon mal die neue Crash-Orgie von Single Trac, den *Twisted-Metal*-Machern, vorgekostet.

Die Hot-Dog-Karre ist der Hammer. Als Spezialattacke könnt Ihr mit dem Würstchen auch Rundumschläge verteilen.

Da hinten steht ein degenerierter Tourist: Nichts wie hingefahren und eingeladen!

Die Krankenwagenbesatzung leistet Erste Hilfe mit modernster Laser-Technologie.



INFO

System: PlayStation
Name: Rogue Trip
Genre: Race'n Shoot
Hersteller: GT Interactive
Geplanter Erscheinungstermin: November 1998

Fans von Action-Rennspielen dürfen sich auf Nachschub in Form von zwölf abgedrehten Piloten nebst deren nicht minder durchgeknallten Fahrzeugen freuen. Besonders witzig: eine fahrende Würstchenbude und eine sexy Nonne am Steuer eines Schulbusses. Warum das Ganze? Nun, das liegt an der zukünftigen High Society...

Im Jahre 2012 ist die Erde laut dem Rogue-Trip-Script nur noch ein verschmolzener Klumpen Strahlungsreste (sorry, Euch erneut mit einer an den Haaren herbeigezogenen Hintergrundstory langweilen zu müssen, aber sonst macht die Hauptaufgabe des Spiels einfach keinen Sinn), auf dem sich vergnügungssüchtige Multimillionäre vor ihren Fernsehern langweilen und nach Abwechslung sehnen – je gefährlicher, desto besser. Ein Haufen Söldner betätigt sich aus diesem Grund im Touristik-Business. Als einer dieser Söldner schnappt Ihr Euch auf der Fahrbahn herumrennende Touristen, und dann geht's mit Vollgas ab durch die Mitte. Wie bei *Vigilante 8* seid Ihr aber nicht allein weiter Flur: Mindestens vier Computergegner wollen Euch ans Leder und den Touristen an die Geldbörse. Jeder Touri, den Ihr sicher zum nächsten Fotostützpunkt kutschiert, zahlt Euch bar auf die Kralle einen größeren Geldbetrag, den Ihr hernach in Waffen und Reparaturen stecken könnt. Nichts für Freunde der tiefsinnigen Unterhaltung also.... Im Prinzip geht es wie beim inoffiziellen Vorgänger *Twisted Metal* letztlich darum, den anderen Söldnern ihre Karosserie unterm Hintern wegzublasen, mit dem Unterschied, daß die Level hier grösser und schöner sind. Für dieses Unterfangen habt Ihr je nach Fahrzeug unterschiedliche Spe-zialwaffen (beispielsweise einen Elektroschocker oder ein Rudel explodierender Pudel) und allerlei verrücktes Mordwerkzeug zur Verfügung, womit Ihr die Wirkung der Standardwaffe (eine lausige MG) noch gehörig steigern könnt. Über zielsuchende Stinger-Raketen, fliegende TNT-Fässer, Meteoriten (?!?), bis hin zur Mega-Blaster-Rakete ist alles zu finden, was ein waschechtes Söldnerherz vermutlich begehrt. Hat gerade ein gegnerischer Fahrer den wertvollen Touristen an Bord, könnt Ihr ihn per Eject-Rakete dazu bringen, diesen wieder auszu-spucken. Der Tourist segelt dann mit dem Fallschirm herum und wartet auf die nächste Mitfahrgelegenheit. Spielt Ihr mit Freunden, könnt Ihr Euch aussuchen, ob Ihr als Team gegen die anderen Söldner arbeitet, oder gegeneinander antretet. Der Bildschirm wird dabei geteilt. Per Link Kabel spielt jeder auf seinem eigenen Fernseher (beziehungsweise, wenn Ihr zu viert seid, je zwei an einem Screen); dafür braucht Ihr dann natürlich auch zwei *Rogue-Trip*-CDs. Die unfertige Beta-Version läßt auf ein gutes Spiel hoffen, vor allem wegen dem Action-Erfahrungsschatz des Programmierteams (*Warhawk, Twisted Metal 1* und *2, Critical Depth*) und der originellen Fahrzeugkonzepte. ds





Pyramiden sind seit jeher ein Touristenmagnet. Zu viele Söldner verderben nur leider die Preise.

+ + + IMPRESSUM + + + IMPRESSUM + + + IMPRESSUM + + +

Chefredakteur: Michael Schmittner (ms), verantw.
Stellv. Chefredakteur: Jan Binsmaier (jb)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Alexander Folkers (af)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1251, Fax: 08121/95-1298
über CompuServe (go videogames oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der WEKA CONSUMER MEDIEN GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout, DTP & Bildbearbeitung: Dorothea Voss
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Acclaim Entertainment GmbH

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1196

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1998
Anzeigenleitung: Alan Markovic, verantwortl. für Anzeigen
Anzeigenmarketing: Simone Müller (-1277), Ilka Krebs (-1275)
Markenartikel-Anzeigen: Christian Buck (-1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Kerstin Holtmann (-1470)
International Account Manager: Andrea Rieger (Tel. 08104/668458, Fax 08104/66 84 59)

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50
Einzelheftbestellung: Computerservice Jost, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 2 09 59-138, Fax: (089) 2 00 28-122
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 67,20 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 91,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 552,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270, CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/2824415, Fax: 071/2824425, Jahresabonnementpreis: sFr. 67,20
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching

Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Leitung Herstellung: Marion Stephan
Druck: E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685
Geschäftsführer: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs
Verlagsleitung, Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt
Anschrift des Verlages:
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon 08121/95-0, Telefax 08121/95-1199
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



Die Vorbereitungen für das Weihnachtsgeschäft laufen hinter den Kulissen bereits auf absoluten Hochtouren, was sich diesen Monat in einer noch nie dagewesenen Flut an Spieleneuerscheinungen und damit verbundenen herben Einschnitten bei den Tips bemerkbar macht. Deshalb habe ich mir kurzerhand erlaubt, unsere Shining-Force-3-Komplettlösung in die Wüste zu schicken bzw. für vier Wochen zu beurlauben. Viel Spaß mit dem, was noch übriggeblieben ist, aber that's Life!

FLINKE FINGER

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um die unterschiedlichsten Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Fingerlein-beweg-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sichergehen will, konsultiert vorher am besten einen versierten Schamanen seines Vertrauens.

NINTENDO 64

F-1 World Grand Prix



Mit Bestürzung mußten wir unlängst feststellen, daß nicht alle der sich im Umlauf befindlichen "Driver-Cheats" mit der deutschen Pal-Version funktionieren. Somit ist der äußerst seltene Fall eingetreten, daß aufgrund der Übersetzung einige Codes geblieben sind (da die Bezeichnungen denen im Deutschen entsprechen), für die anderen aber vermutlich deutsche Namen eingesetzt wurden, die bislang keiner kennt, nicht mal Nintendo.
Hier noch mal kurz zur Auffrischung die "Betriebsanleitung": Alle Cheats werden im Fahrermenü über den "Fahrer Williams" aktiviert. Wählt eben jenen Piloten aus und verändert seinen Nachnamen. Der erste Teil "Fahrer" (oder "Driver") bleibt so, wie er ist, und das "Williams" müßt Ihr überschreiben. Leider funktionieren von den gängigen Codes (VACATION, PYRITE, CHROME, MUSEUM, CREDITS) nur "FAHRER CHROME" und "FAHRER MUSEUM". Nach der Namenseingabe müßt Ihr Euch jeweils mit dem B-Knopf wieder zum Start-Menü "zurückdrücken". Im Fall von "MUSEUM" findet Ihr dort außer der Start-Option noch den Menüpunkt "Galerie". Wählt Ihr diese Option, dann könnt Ihr sämtliche Autos aus verschiedenen Blickwinkeln bestaunen. "FAHRER CHROME" beschert Euch ein zusätzliches Renn-As (im Fahrermenü anwählbar).

NINTENDO 64

Banjo-Kazooie

In der Hektik der Layout-Umstellung letzten Monat haben sich bei den ultimativen Banjo-Cheats, die über das Buchstabenmosaik in Treasure Trove Cove (einfach auf die entsprechenden Buchstaben hüpfen, um einen Code einzugeben) aktiviert werden, bedauerlicherweise drei Fehler eingeschlichen.
Beim Code für unendlich Luft war ein "L" zuviel. Richtig muß es heißen: CHEATGIVETHEBEARLOTSOFAIR.
Beim Unendlich-Token-Code hat dagegen ein "A" gefehlt. Richtig muß es heißen: CHEATDONTBEADUMBOGOSEEMUMBO.
Und beim Cheat für maximale Energie war uns ein "N" durch die Lappen gegangen. In diesem Fall lautet der korrekte Code: CHEATANENERGYBARTOGETYOUFAR.
Tut uns wirklich sehr leid, aber jetzt stimmen alle.

SONY PLAYSTATION



Vielspieler Anselm Grewe hat auch zu dieser relativ ollen Kamelle noch ein paar Dinge ausgetüftelt. Wer partout nicht weiß, für welche Mannschaft er sich entscheiden soll, der drückt bei der Mannschaftsauswahl einfach L1+L2+R1+R2 gleichzeitig, und schon nimmt einem der Computer die Entscheidung ab. Wer dagegen mal mit ganz anderen Teams bzw. Outfits spielen möchte, der drückt im selben Menü-Screen wie eben einfach L1, L2, □. Dadurch werden die New York Sports, Salt Lake Frosties und Canton Michigan Ratpacks freigeschaltet. Zehn weitere Bonus-Teams könnt Ihr aktivieren, indem Ihr mit dem Cursor auf eines der existierenden Teams der entsprechenden Stadt geht, und folgende Tasten nacheinander drückt (die Spieler bleiben aber nach wie vor dieselben, sie tragen dann nur andere Trikots):
Cleveland Barons: R1, R1, O

Toronto St. Pats: L1, L1, O

Oakland Seals: L2, L2, O

Kansas City Scouts: R2, R2, □

Montreal Maroons: L1, R1, □

Portland Rosebuds: L2, R2, □

Vancouver Millionaires: R2, L2, O

New York Americans: R1, L2, O

Hamilton Tigers: L1, R2, □

Seattle Metropolitans: L2, R1, □

NINTENDO 64

Forsaken

Auch bei diesen Cheats haben wir eine kleine Berichtigung zu vermelden: Beim Code für un-

Nur DM
49,95*

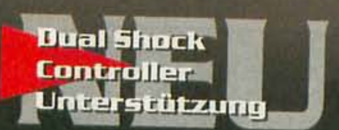
STAUBIGE PISTEN, HARTE GEGNER, RALLY BIS ZUM VERLUST DER BODENHAFTUNG.

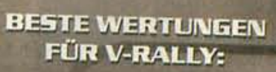
+ 2 NEUE FEATURES:













8/97
Note 1,8



7/97
90%



7/97
Gold Game



7/97
86%

MANIAC 7/97
86%

JETZT BEI:



UND NATÜRLICH ÜBERALL WO ES VIDEOSPIELE GIBT!



www.infogrames.de

* Unverbindliche Preisempfehlung

PLATINUM

endlich Sekundärwaffen muß es am Schluß C-→ heißen (anstatt C-↓). Als "Entschädigung" haben wir aber noch ein paar brandheiße, neue Tricks aufgetrieben, die wir hiermit an Euch weitergeben. Wichtig: Die nachfolgenden Codes werden alle **im Pausenmodus** während des Spiels **eingegeben**! Für die übrigen sechs Cheats (die dagegen im "Press-Start-Screen" aktiviert werden) müßt Ihr zwei bzw. vier Ausgaben zurückblättern:

Gegner einfrieren:
R, Z, →, →, C-↑, C-←, C-→, C-↓
Unendlich Primärwaffe:
A, R, Z, →, C-↑, C-→, C-↓, C-↓
Unendlich Sekundärwaffe:
B, B, Z, ←, ←, C-↑, C-←, C-→
Unendliche Waffenenergie:
L, Z, ←, →, ↓, ↓, C-↓, C-↓
Ein Treffer tötet:
B, B, B, L, R, ←, ↓, ↓
Unendlich Stealth-Panzerung:
↑, ↑, ↑, ↑, →, ↓, C-←, C-←
Unendlich Solaris-Waffe:
B, L, L, Z, ↑, ↓, C-↑, C-↑
Unendlich Titan-Waffe:
A, B, L, ↑, ↑, C-↑, C-↑, C-←
Unsichtbarkeit:
A, Z, Z, ↑, ←, C-←, C-←, C-↓

SONY PLAYSTATION



Christoph Robertson aus Berlin war wirklich flott mit seinen Cheat-Codes. Hätte er sie nur schon zwei Wochen vorher eingeschickt, wäre viel Blutvergießen in unserer Tenchu-Mega-Test-Session vermieden worden, aber sei's drum...

Achtung! Die folgenden Codes funktionieren nur mit der Pal-Version des Spiels. Für die US- und Japan-Version gelten jeweils andere Cheats.

Levelanwahl
Im Stage-Select-Screen (der nach der Auswahl der Spielfigur erscheint) R1 gedrückt halten und währenddessen □, □, △, △, →, →, ↑, → eingeben. Mit den Richtungstasten auf dem Steuerkreuz könnt Ihr Euch jetzt durch die Level drücken.

Zwischen verschiedenen Layouts wählen
Ebenfalls im Stage-Select-Screen L2 gedrückt halten und □, □, △, △, →, →, ↑, ← eingeben. Ihr habt dann die Wahl zwischen Layout A, B, oder C.

Energieleiste wieder auf 100% auffüllen
Pausiert das Spiel, und drückt □, □, △, △, →,



→, ↑, ←. Habt Ihr schnell genug gedrückt, wird der Pausenmodus automatisch abgebrochen, und Ihr könnt sofort weiterspielen.

Alle versteckten Items
Dieser Code muß im Item-Menü eingegeben werden: R1 gedrückt halten und währenddessen □, □, △, △, →, →, ↑, ← drücken.

Item-Vorrat 99 Stück
Dieser Code muß im Item-Menü eingegeben werden: R2 gedrückt halten und währenddessen □, □, △, △, →, →, ↑, ↓ drücken.

Inventory aufstocken
Dieser Code muß im Item-Menü eingegeben werden: L2 gedrückt halten und währenddessen □, □, △, △, →, →, ↑, → drücken.

Jede korrekte Code-Eingabe wird mit einem Ächz-Laut quittiert.

NINTENDO 64

Iggy's Reckin' Balls

Nach "Happyheads" und "Theuniverse" in der letzten VG, hat Acclaim jetzt auch die restlichen Cheats rausgerückt. Eingeben müßt Ihr sie im Cheat-Eingabemenü, welches im Hauptmenü per gleichzeitigem Drücken von Z+R aufgerufen wird. Deaktivieren könnt Ihr sie dann später alle einzeln im Pausemenü.
Level-Select (Spiel pausieren und den entsprechenden Menüpunkt anwählen)
JUMPAROUND



Das ursprüngliche Aussehen der Fahrer durcheinanderbringen
SWOPSHOP

Schwarzweiß-Modus
ROLFHARRIS

Dicke, fette Recking-Bälle
TOOMUCHPIE

Kleine, winzige Spielfiguren
MICROBALLS
Schöne Lichteffekte (dank Grafik-Tool von der Turok-2-Engine)
2ROKTOO

Alle Kurse sehr glatt
ICEPRINCESS

Alle Kurse sehr schleimig
GOOEYGOOGOO

Bomben sind das einzige Power Up
BOMBERBALL



Ein Treffer und Ihr seid erledigt
1HITWONDER

Sehr seltsames Sprungverhalten...
TOOMUCHFUN

Gar keine Power Ups
IMALLOUT

Turbo-Modus
NONSTOP

Anstatt Power Ups gibt es nur noch Bomben
NOGOODIE

Turbo hält länger an
2TIMES

Alle Power Ups sind blaue Raketen
SHOOTSHOT

Verrückter Sound
OHMY

Volle Turbo-Power
GOBABY

SONY PLAYSTATION



Unser Stammleser Christoph Robertson zauberte folgenden kleinen Code herbei, mit dessen Hilfe Ihr sowohl sämtliche Missionen anwählen



könnt, als auch alle Filmsequenzen einzeln anschauen. Dazu drückt Ihr im Hauptmenü (Titelbild) einfach diese Tastenkombination: R2, R1, □, □, ↑, ↓, □, □, R2, R2. Ein Sound bestätigt die richtige Eingabe. Wählt Ihr jetzt den Menüpunkt "Mission Start", dann erscheint ein Levelanwahlmenü. Wechselt Ihr vorher noch ins Optionsmenü, so dürft Ihr Euch beim Untermenüpunkt "Movie Replay" sämtliche FMVs reinziehen. Anime-Fans wirds freuen.

SONY PLAYSTATION



'Spice' logo and materials™ and © Spice Girls Limited. Game © 1998 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Developed and published by Sony Computer Entertainment Europe.

Deutschlands größter Spice-World-Fan überhaupt und Testperson des gleichnamigen Spiels, unser Ralphi nämlich, hat seine wertvolle Freizeit geopfert und der CD ein paar Secrets entlockt:

Big-Spice-Mode
Haltet im Menübildschirm (dort, wo oben links "Aufnahmestudio" steht) die Start-Taste gedrückt und gebt dabei die Tastenfolge O, □, E, □ ein. Der Code erscheint daraufhin links unten im Bild, und Euer Babe schwillt an.

Nackt-Cheat
Haltet im Menübildschirm (dort, wo oben links "Aufnahmestudio" steht) die Start-Taste gedrückt und gebt dabei O, Δ, Δ, O ein. Resettet das Spiel dann, indem



Ihr L1+L2+R1+R2+Select+Start gleichzeitig drückt. Daraufhin erscheint ein neues Titelbild. Die Viererbande hat hier zwar nichts an, sitzt nur leider etwas ungünstig...

Handtaschen-Code
Haltet im Menübildschirm (dort, wo oben links "Aufnahmestudio" steht) die Start-Taste gedrückt und gebt dabei □, Δ, O, Δ ein. Der Code erscheint auch wieder unten links im Bildschirm. Jetzt müßt Ihr nur noch einen Act einstudieren und es bis ins Fernsehstudio schaffen. Dort stehen die Girls dann nicht wie gewohnt in einer Reihe, sondern bilden einen Kreis um ihre Handtaschen.

Versteckte Messages der Programmierer
Haltet im Menübildschirm (dort, wo oben links "Aufnahmestudio" steht) die Start-Taste gedrückt und gebt dabei O, Δ, Δ, O ein. Der Code erscheint daraufhin im Bild. Wenn Ihr jetzt Start+Select gedrückt haltet und Δ, Δ, Δ, Δ eingebt, erscheint eine von drei geheimen Nachrichten. Um die nächste anzusehen, müßt Ihr den Dreick-Code nochmal eingeben, um ihn zu deaktivieren und danach entweder Select+Start und viermal Kreis oder Select+Start und viermal Quadrat eingeben.

SONY PLAYSTATION

Frenzy!

Um bei diesem mäßigen Shooter die Levelanwahl zu aktivieren, müßt Ihr als Paßwort erst einmal "PICKLE" eingeben. Ignoriert die Fehlermeldung, welche be-



sagt, daß das Paßwort inkorrekt sei, und begebt Euch durch Drücken der Δ-Taste wieder ins Hauptmenü zurück. E voilá! Trotz der Fehlermeldung hat sich hier ein vierter Menüpunkt dazugesellt. Wählt die Cheat-Menü-Option, um ein alternatives Startlevel auszuwählen.

NINTENDO 64

Chopper Attack

Da sich die deutsche Vertriebsfirma selbst drei Wochen nach dem Pal-Release von Setas *Wild Choppers* außerstande sah, uns eine Testversion zukommen zu lassen, kann auch die Tipsabteilung bislang nur auf das japanische Original zurückgreifen. Da der Debug-Mode aber in der US-Fassung ebenso funktioniert, darf mit großer Wahrscheinlichkeit angenommen werden, daß dem auch bei der Pal-Version so ist.

VERSION 1.22
V.C. DEV. OPTIONS
SCORE ATTACK MODE
STAGE SELECT ON
OPTION
CLEAR MISSION
TEXTURE MODE
BGM TEST
EXIT

Haltet im Titelbild (das mit "Press Start") den Z-Trigger gedrückt und gebt dabei nacheinander die Tastenfolge →, ←, ↑, ↓, ↑, B, Start ein. Aktiviert Ihr im daraufhin erscheinenden Debug-Menü den Level-Select, dann erscheint das entsprechende Menü, nachdem Ihr die Starttaste gedrückt und das Debug-Menü wieder verlassen habt.

SONY PLAYSTATION

S.C.A.R.S.

Gerade erst erschienen, und schon hat Mr. Robertson aus Berlin eine ganze Latte Spezialpaßwörter erspielt. Einzugeben sind sie im Optionsmenü unter dem entsprechenden Menüpunkt.

Chrystal Cup
GLASSX

PASSWORT GLASSX

Diamond Cup
ROCKYY

PASSWORT ROCKYY

Zenith Cup
ZDPEAK

PASSWORT ZDPEAK

Master Modus
XPERTS

PASSWORT XPERTS

Scorpion-Flitzer
DESERT

PASSWORT DESERT

Cobra-Flitzer
RATTLE

PASSWORT RATTLE

Cheetah-Flitzer
RUNNER

PASSWORT RUNNER

Panther-Flitzer
MYSTER

PASSWORT MYSTER

Alle tierischen Flitzer auf einmal
ALLVID

PASSWORT ALLVID

NINTENDO 64



Um Euren Lieblingstänzer beim "Ansichttanz" zu bestaunen, müßt Ihr die entsprechende Option im Auswahlmenü erst freischalten. Dazu ist es jedoch notwendig, das Spiel erst einmal auf ganz durchzuspielen. Dies geht mit unserem praktischen Level-Skip allerdings relativ fixies: Drückt einfach mitten im Spiel R2+L2+Select, und Ihr seid eine Stage weiter. Wiederholt dieses Procedere ein knappes Dutzend Male, und schon seid Ihr durch. War der Schwierigkeitsgrad "Easy" eingestellt, dann gibt's zur Belohnung nur den Ansichttanz. Habt Ihr's gleich auf "Normal" versucht, dann habt Ihr Euch bei dieser Gelegenheit außerdem gleich den ersten Bonustänzer, Capoeira, verdient. Den zweiten zusätzlichen Charakter, Robo-Z, erhaltet Ihr, wenn Ihr das Spiel nochmals im Schwierigkeitsgrad "Hard" meistert. Auch dies kein Problem, mit dem zuvor genannten Cheat! Die anderen beiden Secret Charakters, Burger Dog und Columbo, werden erst anwählbar, wenn Ihr B-A-G in allen Schwierigkeitsgraden durchgezockt habt und dies dann mit Hamm (für Burger Dog) bzw. mit Shorty (für Columbo) nochmals auf "Normal" schafft.

SONY PLAYSTATION

WWF Warzone

Acclaim hat freundlicherweise sein Cheat-Archiv geöffnet und außer den Iggy-Cheats auch die folgenden Wrestling-Tricks verraten:
Die sehenswerten Videosequenzen müßt Ihr Euch nicht durch harte Arbeit verdienen, sondern sie können auch ohne viel Federlesens mit Hilfe des geheimen Movie-Players begutachtet werden. Um diesen herbeizuzaubern müßt Ihr im Startbildschirm (der mit dem Warzone-Logo und "Press Start") relativ schnell (bevor das Demo anfängt) folgendes Manöver ausführen: L1+L2+R1+R2 gedrückt halten, dabei ↓+X,



←+□, ↑+Δ, →+O eingeben, L1+L2+R1+R2 wieder loslassen, ↓+X, ←+□, ↑+Δ, →+O drücken, dann wieder L1+L2+R1+R2 gedrückt halten, dabei ↓+X, ←+□, ↑+Δ, →+O eingeben, L1+L2+R1+R2 wieder loslassen, ↓+X, ←+□, ↑+Δ, →+O drücken und dann noch schnell L1+L2, R1+R2, L1+L2 und R1+R2 drücken. Seid Ihr schnell genug gewesen, dann erscheint in der Mitte des Bildschirms ein winzig kleiner Schriftzug mit "Movie 1". Durch Drücken von X könnt Ihr das erste Video ansehen, mit ↑+X zappt Ihr zum nächsten.
Mit den folgenden Tastenkombinationen könnt Ihr während eines One-on-One-Matches im Einspieler- oder Challenge-Modus einen fremden Wrestler herbeirufen, der dann Euren Gegner versohlt (während des Kampfes eingeben). Achtung: Diese Codes sind nur zum Spaß da, denn Ihr werdet hinterher automatisch disqualifiziert, egal wie der Kampf ausgeht!

Wrestler	Code
Ahmed Johnson	L1 + L2 + R1 + R2 + a + X
Bret Hart	L1 + L2 + R1 + R2 + ← + O
Faarooq	L1 + L2 + R1 + R2 + a + Δ
Goldust	L1 + L2 + R1 + R2 + → + Δ
Kane	L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + Δ
Ken Shamrock	L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + □
Mankind	L1 + L2 + R1 + R2 + a + O
MoshL	1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + X
Owen Hart	L1 + L2 + R1 + R2 + ← + X
Shawn Michaels	L1 + L2 + R1 + R2 + ← + Δ
Steve Austin	L1 + L2 + R1 + R2 + a + □
The British Bulldog	L1 + L2 + R1 + R2 + ← + □
The Rock	L1 + L2 + R1 + R2 + → + □
The Undertaker	L1 + L2 + R1 + R2 + → + X
Thrasher	L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + O
Triple H	L1 + L2 + R1 + R2 + → + O

SONY PLAYSTATION



Nach Monaten der Ebbe hat Psygnosis endlich vier klasse Cheats zu seinem farbenfrohen Space-Shooter rausgerückt. Allen gemeinsam ist, daß sie im Hauptmenü aktiviert werden.
Um die vier Basis-Raumkreuzer aufzurüsten und gleich in Sektor 5 beginnen zu dürfen, drückt Ihr folgende Tastenkombination: →, L1, ↑, ↑, ↓, →, R2, L2, R2, ↓, ↑, ↓. Ein Explosionsgeräusch weist Euch darauf hin, daß die Eingabe korrekt war. Um die Auswirkungen zu sehen, müßt Ihr jedoch erst ein neues Spiel beginnen und gleich wieder abbrechen. Erst dann könnt Ihr in Sektor 5 anfangen.
Um gleich in Sektor 8 loslegen zu dürfen und um ein weiteres Schiff zu aktivieren, muß erst mal der vorige Cheat aktiviert worden sein. Ist dies der Fall, dann gebt jetzt im Hauptmenü ←,

→, L1, ←, →, L1, R2, R2, L2, ←, →, ↑ ein. Wieder vernehmt Ihr zur Bestätigung besagtes Explosionsgeeräusch, und wieder müßt Ihr erst ein Spiel beginnen und abbrechen, um die Auswirkungen sehen zu können.

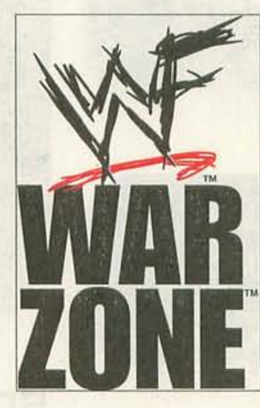


Die nächsten beiden Cheats lassen sich nur einzeln aktivieren. Sie funktionieren nicht, wenn schon einer der zuvor genannten Codes eingegeben worden ist.

Um einige der Planeten der ersten vier Level in Köpfe der Programmierer zu verwandeln, drückt Ihr ↓, ↑, L1, →, L1, ↑, →, Select, →, R2, L1, L2. In Level 5 bis 8 werden die Köpfe dann gegen andere Objekte ausgetauscht.

Um vier Bonus-Missionen mit Flugzeugen aus dem zweiten Weltkrieg freizuschalten, gebt Ihr diese Tastenfolge ein: L1, ←, L2, ↓, Select, ←, ↓, R2, R2, R2, Select, ↑.

NINTENDO 64



Auch diese Tips stammen von Acclaims Münchner Niederlassung:

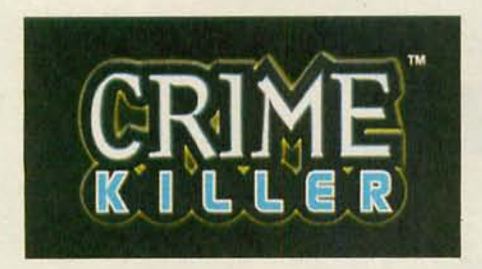
Wie eben bei der PS-Version beschrieben, habt Ihr auch hier die Möglichkeit, während eines One-on-One-Matches - just for Fun - Hilfe in Form eines dritten Wrestlers herbeizuholen. Auch hier werdet Ihr deswegen allerdings qualifiziert. Drückt während dem Kampf eine der folgenden Tastenkombinationen, um den gewünschten Mitstreiter herbeizuholen:

Code	Wrestler
Tripple H	L + R + Z + Δ-← + → (auf dem Steuerkreuz)
Thrasher	L + R + Z + Δ-← + ↓ (auf dem Steuerkreuz)
Bret Hart	L + R + Z + Δ-← + ← (auf dem Steuerkreuz)
Mankind	L + R + Z + Δ-← + a (auf dem Steuerkreuz)
Mosh	L + R + Z + Δ-↓ + ↓ (auf dem Steuerkreuz)
Ahmed Johnson	L + R + Z + C-↓ + a (auf dem Steuerkreuz)
Undertaker	L + R + Z + C-↓ + → (auf dem Steuerkreuz)
Owen Hart	L + R + Z + C-↓ + ← (auf dem Steuerkreuz)
Rock	L + R + Z + A + → (auf dem Steuerkreuz)
Austin	L + R + Z + A + a (auf dem Steuerkreuz)
Bulldog	L + R + Z + A + ← (auf dem Steuerkreuz)
Ken Shamrock	L + R + Z + A + ↓ (auf dem Steuerkreuz)
Goldust	L + R + Z + B + → (auf dem Steuerkreuz)
Shawn Michaels	L + R + Z + B + ← (auf dem Steuerkreuz)
Faarooq	L + R + Z + B + ↑ (auf dem Steuerkreuz)
Kane	L + R + Z + B + ↓ (auf dem Steuerkreuz)

Täglich erstrecken sich neue Zahlen- und Buchstabenketten über meinen Schreibtisch, bei denen ich oft gar nicht weiß, wohin damit. Trotzdem freu isch misch aber immer wieder tierisch über den steten Nachschub an brauchbarem Material.



SONY PLAYSTATION



Anselm Grewe aus München war so freundlich, uns die in seiner Schublade versammelten CC-Paßwörter zu Überlassen. Hier sind sie auch schon:

Mission 2



Mission 3



Mission 4



Mission 5



Mission 6



Mission 7



Mission 8



Mission 9



Mission 10



Mission 11



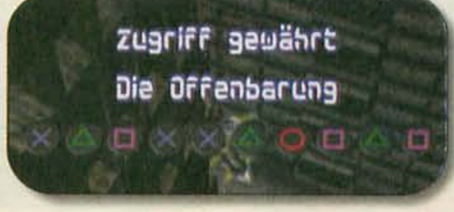
Mission 12



Mission 13



Mission 14



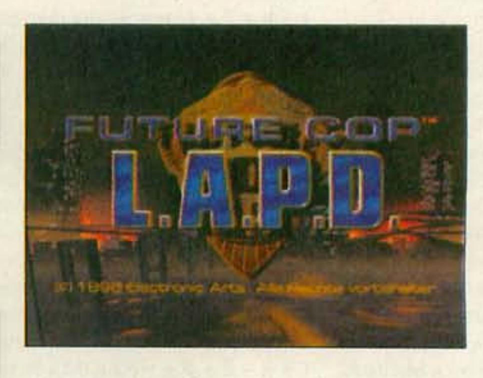


Das Bild für den Abspann ist leider untergetaucht, deshalb das Paßwort in der herkömmlichen Form: ×, △, ○, □, △, □, ×, △, □, △





SONY PLAYSTATION



Ein PW von uns für Euch: Wollt Ihr zu Beginn gleich in Long Beach starten, dann gebt im Optionsmenü FUMUGYBLLL als Code ein.

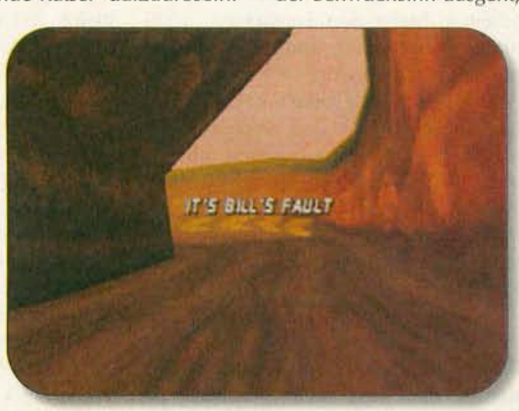


DICKES ENDE

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das böse Erwachen kommt noch". Wie recht diese Klugscheißer nur immer wieder haben. Da isses auch schon wieder:

Suchbild aus der VG 10/98

Zum Glück gibt es noch mitdenkende Leser vom Schlage eines Jens Bischoff (in Friedrichshafen ansässig), die imstande sind, auch das ultranationalistischste und mieseste Dicke-Ende-Rätsel aufzudröseln. Uns ist der dumme Shot nämlich bloß beim Aufräumen unseres ewig chronisch überbelegten Servers in die Hände gefallen, und wir konnten ihn selbst nicht mehr zuordnen. Nach Ausprobieren der verschiedensten Einsendungen fiel es uns dann aber gleich wieder wie Schuppen von den Augen: Natürlich, der Language-Select-Screen aus *Auto Destruct* war's gewesen! Demnach sind alle restlichen Lösungsvorschläge, wie "Fighting Force", "Daytona 2 - Expert-Strecke" oder "Tag der deutschen Einheit" für die Katz'. Da außer Jens niemand diese harte Nuß geknackt hat, er aber mit zwei trashigen Redaktionsüberrraschungspaketen völlig überfordert wäre, geht das zweite an Florian Müller aus Lindau (komisch, das liegt ja auch am Bodensee). Flo war immerhin so pfiffig, den Screenshot einem Rennspiel zuzuorden. Er zählte dann auch das ein oder andere auf (Ridge Racer 1/2/4, V-Rally, C3, Colin McRae Rally, Moto Racer 1 oder 2, Nascar '98/'99, Need for Speed 1/2/3, Road Rash/3D, San Francisco Rush 1 oder 2, S.C.A.R.S, Test Drive 1/2/3/4/5/4x4, TOCA 1 oder 2, Tommi Mäkinen Rally, Offroad Challenge, Top Gear Rally, Top Gear Overdrive, Destruction Derby 1 oder 2, Porsche Challenge), machte aber kurz vor der entscheidenden Nennung schlapp. Außerdem zweifelt er nach all dem, was im letzten Überraschungspaket drin war, daran, daß wir überhaupt noch genügend Müll in unserer Redaktion haben, um diesmal sogar zwei Pakete zu füllen. Unrecht hat er, der Gute, was Flo schon ganz bald selbst feststellen wird: Den Gewinnern winken so ausgefallene Präsente wie ein Beast Wars Monster, alte Sony-Poster, lästige Demo-CDs, ein Lara-T-Shirt, das keiner haben will, eine fast leere Würfelzuckerpackung (von Ralph signiert), ein Farbausdruck der Turok-2-Box, ein Tet-Scribble unseres Lara-Posters, und und und. Weil uns jetzt aber echt langsam der Schwachsinn ausgeht, drehen wir den Spieß einfach um. Alle Teilnehmer an der neuen Suchbildrätselei mögen bitteschön als "Teilnahmegebühr" einen entbehrlichen Humbug von ihrem Schreibtisch entfernen und mitschicken.



Hier die übliche Frage: Aus welchem Spiel stammt der hier abgebildete Screenshot? Diesmal gibt's auch wieder 'nen kleinen Tip: Das Modul haben wir vor einem guten Jahr getestet und für "SUPER" befunden. In der Mitte des Screenshots steht auf Englisch (falls man's schlecht lesen kann), daß "alles Bills Schuld ist".

Wer meint, die Lösung zu kennen, der schickt seine Antwort (mit Humbug) bis 10. 11. 98 an WEKA Consumer Medien GmbH, Ridäktschn Video Games, Stichwort "Phat End", Gruberstr. 46a, 85586 Poing. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen; zu gewinnen gibt's diesmal gleich drei Überraschungspakete, deren Üppigkeit allerdings von Eurer regen Teilnahme abhängt.

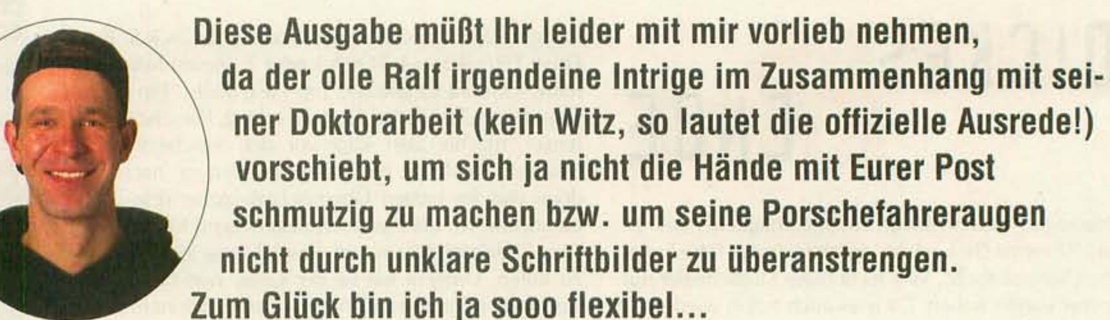
WIE'S LÄUFT

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart sich/uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem Inland Eure Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr Zugang zu einem PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt wurden, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden. Achtung Surfer: Nicht selbst von Euch nachgeprüfte Cheats werden gnadenlos aussortiert!!!
5. Tips und Lösungshilfen zu alten Zelda-, Mario- und Sonic-, sowie zu indizierten Spielen könnt Ihr Euch schenken. Auch in Sachen Tekken, Toshinden, oder Tomb Raider sind wir bereits bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winkt nach wie vor ein Honorar von mindestens 40 bis maximal 500 Mark!

Unsere Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing
oder per Email an: dsauer@wekanet.de





Diese Ausgabe müßt Ihr leider mit mir vorlieb nehmen, da der olle Ralf irgendeine Intrige im Zusammenhang mit seiner Doktorarbeit (kein Witz, so lautet die offizielle Ausrede!) vorschiebt, um sich ja nicht die Hände mit Eurer Post schmutzig zu machen bzw. um seine Porschefahreraugen nicht durch unklare Schriftbilder zu überanstrengen. Zum Glück bin ich ja sooo flexibel...

Forum 9/98: Immer nur Fortsetzungen! Wo bleibt der Fortschritt?

Wie Ihr schon richtig bemerktet, haben die einzelnen Genres bereits mehrere Evolutionsschritte durchlaufen. Ich denke aber, daß mit Sicherheit auch noch ein *Gran Turismo* in Film-Qualität herauskommen könnte, wenn die Herren Entwickler sich mal ein bißchen ihre Birne anheizen würden! Nein im Ernst, natürlich kann man mit Polygonen keine echte Filmqualität erreichen, dennoch ist das Potential der PSX noch längst nicht ausgeschöpft. Es müßte doch mit dem entsprechenden Zeitaufwand möglich sein, all die kleinen Fehler, die in Euren Testberichten immer ganz unten erwähnt werden (egal wie gut das Spiel letztendlich ist), zu eliminieren. Ich hätte z.B. einen Heidenspaß an *Porsche Challenge*, wenn im Zweispielermodus auch Cabriofahren möglich wäre. Das heißt jetzt nicht, daß ich *Porsche Challenge* nicht gut finde.

Ich will damit nur sagen, daß eben auch absolute Toptitel Schwächen haben.

Es wurde irgendwo in Eurem schicken Blättchen von einer neuen Darstellungstechnik berichtet (fragt mich nicht wo, ich bin nämlich gerade in Eile und kann jetzt nicht nachsehen!), die über die momentan verwendete Polygon-Technik hinausgeht. Dadurch werden die Arbeitsplätze der Entwickler natürlich wieder für ein paar Jahre gesichert: Man kann die Käufer mit der Technik und nicht mit dem eigentlichen Inhalt des Spieles faszinieren. Da ich aber nicht annehme, daß Segas Dreamcast oder die PlayStation 2 schon mit dieser Technik arbeiten, bleibt den Entwicklern wohl nicht erspart, sich mit einer Bit-Erhöhung anzufreunden.

Aber was soll's? Ich kaufe mir das Dreamcast auf jeden Fall, und wenn das Teil nicht allzu schlecht ist, werde ich mir wohl auch eine große Spielesammlung zulegen, denn Sega ist nicht Nintendo! Mein letztes Wort (um den eigentlichen Sinn aus diesem Text zu filtern): Die PlayStation ist tot.

Frank Andert (ffandert@mailexcite.com)

Etwas wirr, die Mail von Frank... Sicher richtig, daß Sega nicht Nintendo ist (daher auch die zwei unterschiedlichen Namen), aber was die "neue Darstellungstechnik" angeht, da müßtest Du schon selber nachschauen. Wir sind nämlich ebenso immer in Eile. Ich wüßte auch gar nicht, wie das funktionieren soll, da die Darstellung in Spielen immer auf Polygonen beruht und sich dieser Umstand auch in Zukunft nicht ändern wird. Spiele mit fotorealistischen Grafiken sind auf herkömmlichen Konsolen nur deshalb nicht möglich, da deren Rechenpower nicht ausreicht, um mehrere Millionen Polys pro Sekunde zu shiften. Sämtliche Renderartworks zu irgendwelchen Games bestehen ja auch aus Polygonen (siehe Bilder auf dieser Seite).



Sowohl *Sonic Adventure* als auch *Crash Bandicoot 3* sind jeweils nur Fortsetzungen. Ob der Spielspaß des neuen *Sonic*-Abenteuers allerdings nur deshalb in schwindelerregende *Mario*-Höhen emporsteigt, weil extrem leistungsfähige Hardware dahintersteckt, bleibt abzuwarten. Ob *Crash 3* einen Quantensprung darstellt, ebenfalls.

Ich kann mir kaum vorstellen, daß die PlayStation mit ihrer Leistungsfähigkeit am Ende sein soll und Spiele wie *Tekken 3* oder *Gran Turismo* die Kiste schon völlig ausgereizt haben. Gerade der Vergleich von *Tekken 1* zu *Tekken 3* zeigt, daß technische Welten dazwischenliegen, und damals hieß es schon, es sei nicht mehr viel Steigerung möglich.

Ich denke auch an das SNES zurück, wo man bis kurz vor Schluß meinte, alles Machbare gesehen zu haben und Rare mit *Donkey Kong Country* sowohl die Fachpresse als auch die Konsumentenschaft positiv schockte.

Natürlich fragt man sich anhand der FMV-Sequenzen bei *Parasite Eve* oder *FF VII*, ob überhaupt noch mehr machbar ist. Da die PlaySation 2 wohl noch eine Weile auf sich warten läßt, müssen die Programmierer aber immer wieder durch verbesserte Engines eins drauflegen, um die Käufer bei der Stange zu halten. Angesichts der jetzt schon sehr hohen Meßlatte eine schwierige Aufgabe. Natürlich wird eine technische Revolution erst mit einem Dreamcast oder einer PlayStation 2 möglich sein, da hier die Basisvoraussetzungen wohl schon viel besser sein dürften, als dies bei den 32-Bit-Konsolen der Fall war. Ich denke dabei hauptsächlich an Lara, die ja bald ihr zweites Comeback auf Sonys Schmuckstück feiert, wobei aber bis auf kleine Veränderungen und Verbesserungen der FMVs zum jeweiligen Vorgänger keine Quantensprünge beobachtbar sind. Was tatsächlich noch aus der PlayStation oder dem N 64 rauszuholen ist bzw. was die neuen Konsolen hinsichtlich der Grafik-, Sound- und Gameplay-Qualität bringen, kann uns aber nur die Zukunft zeigen.

Thomas Wübler, Hachenburg

Stellvertretend für viele ähnliche Einsendungen zum Forumthema aus der VG 09/98 haben wir nur diese zwei herausgepickt, da sie ganz gut die allgemeine Stimmungslage widerspiegeln. Es ist sicher richtig, daß die dritten Teile einiger Spieleserien die gewünschte Innovation vermissen lassen, was aber oft an den Herstellern liegt, die mit einfachen Mitteln an den Umsatzerfolg ihrer Vorgänger anknüpfen wollen. Daraus generell zu schließen, daß die betreffende Hardware schon ausgereizt ist, wäre sicherlich ein Fehler. Gerade *Turok 2, Metal Gear Solid, Gran Turismo*

oder *Donkey Kong Country* beweisen bzw. haben bewiesen, daß eine bestimmte Hardware auch nach mehreren Jahren noch lange nicht am Ende ihrer Kräfte ist. Bezeichnend, daß sogar die *Gran-Turismo*-Entwickler in einem Interview meinten, ihr Rennspiel nutze die Power der PlayStation nur zu etwa 50% (obwohl hier sicher auch eine Portion Angabe mit im Spiel war). Ein ganz anderer Aspekt ist dagegen das Marketing und ob überhaupt genug Interesse besteht, immens viel Zeit in das Verstehen einer Hardware zu investieren. Schließlich wollen die meisten Firmen Geld mit ihren Produkten verdienen und haben sich nicht zum Ziel gesetzt, das perfekte Videospiel zu erschaffen (mal abgesehen von Miyamoto). Auch die letzten Entwicklungen für den Saturn waren sicher noch nicht der technischen Weisheit letzter Schluß. Nur wenn nicht genug potentielle Kunden außerhalb der Entwicklungslabors warten, erübrigt sich logischerweise die Diskussion darüber, inwieweit noch qualitative Quantensprünge drin wären. Letztlich gilt immer noch die alte Faustregel, daß gute Spielideen und gutes Gameplay nicht viel mit hochgezüchteter Grafik und schneller Rechenpower zu tun haben.



FINAL FANTASY V

CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー

Trauerfall

Da ich ein Zocker und RPG-Fan der alten Garde bin, habe ich mit den RPGs von Square schon viele Nächte durchzockt!
Squaresoft, der beste Rollenspielentwickler aller Zeiten, konnte mich damals schon auf dem NES trotz schlichter Grafik in seinen Bann ziehen. Aber nach der absolut erfolgreichen Zusammenarbeit zwischen Nintendo und Square (SNES-Perlen wie *FF V*, *FF VI*, *Chrono Trigger*, *Seiken Densetsu 2* und *3* u.v.a.) brach kurz nach bzw. während des Erscheinens der US-Version von *Mario RPG* ein Streit aus, und die beiden Firmen gingen fortan getrennte Wege. ABER WWWAAARRRUU-U U U U U U-UMMMMMMMM!!!!! Nintendo müßte doch wissen, daß man in Japan (nur) mit hochkarätigen RPGs den Markanteil seiner Konsole steigern kann!
Also, Nintendo, springe über Deinen eigenen Schatten und nimm wieder Kontakt zu Square auf! Die letzten Square-Highlights auf der PS (*FF VII*, *P.E.*) hab ich zwar auch mit viel Enthusiasmus durchgezockt, aber an das Feeling und die Atmosphäre alter SNES-Tage kommen PS-Titel nicht ran!!! Zum Glück erscheint bald *Zelda* für mein N64, aber trotzdem wäre eine erneute Symbiose von Nintendo und Square für uns Rollenspieler das beste!

Master OPC, ob.ok@tir.baynet.de

Bedauert haben auch wir damals den Streit zwischen den Unternehmensspitzen von Square und Nintendo, nur möchten wir Dir noch einmal in Erinnerung rufen, daß Nintendo mit seiner damaligen Arroganz des Marktführers die Situation selbst verschuldet hat (da Yamauchi nicht dulden wollte, daß Square ebenfalls für die PlayStation entwickelt). Für Square hat sich der Seitenwechsel im Nachhinein finanziell durchaus gelohnt, da Sony sich die Exklusivität von *FF VII* z.B. auf seiner Konsole einiges kosten läßt. Nachdem EA und Square ja in Amerika und Japan Joint Ventures zum besseren gegenseitigen Vertrieb ihrer Produkte geschlossen haben und Nintendo seit jeher über gute Beziehungen zu Electronic Arts verfügt, ist eine baldige Annäherung zwischen beiden über diese Schiene nicht ausgeschlossen.
Was Du bezüglich der guten alten Zeit, als Square noch Nintendos Haus- und Hofentwickler war, gesagt



Obermotz Metal Gear Rex (zur MGS-Anfrage auf S. 52)



hast, können wir allerdings nur teilweise bejahen. Auch uns gefällt zwar *FF V* oder *FF VI* etwas besser, als der grafisch opulente siebte Teil, aber das hängt wirklich sehr vom persönlichen Geschmack ab. *FF VII* bietet durchaus enorm viel Atmosphäre für wenig Geld. Außerdem wäre ein solch genialer Sound wie bei der PS-Version nie per Modul zu realisieren gewesen.

Metal Gear Solid (Teil 1 der "Tragödie")





Teurer Spaß: Für MGS extra nach NYC jetten.

Hello Folks! Ich bin am Boden zerstört und stehe vor vielen Rätseln. Ich habe kürzlich *MGS* erhalten und zockte dieses auch mal kurz durch. Bin voll hin und weg von diesem Game, doch wie gesagt, am Ende versteht man nur noch Bahnhof (liegt das vielleicht an meinen Nichtjapanischkenntnissen?!).
Also hier die Dinge, die für mich absolut unklar sind:

1. Was für ein Zusammenhang besteht zwischen dem coolen *Policenauts* und *Metal Gear Solid* (z.B. wegen dem Clip im Labor)?
2. Weshalb sieht der Greysolid (Cyberninja) wie der Guyver aus dem Manga aus ?
3. Was hat Metal Gear Rex mit dem Golfkrieg zu tun?
4. Was für einen Zusammenhang gibt es mit Hiroshima?

Didier Hubounig, CH-Fehraltorf



Die Anworten:

1. Hideo Kojima, Vizepräsident von Konami/Japan war Director von beiden Spielen. Daher die gleiche geniale Handschrift.
2. Cyborgs sehen sich halt immer irgendwie ähnlich, deshalb! Sprich, es ist Zufall, zumindest ist uns nichts anderes bekannt.
3. Laut der Storyline waren die Soldaten im Golfkrieg genetisch manipuliert (Diktatoren sind ja solche Schweine...)
4. In *MGS* geht es ziemlich viel um Atomwaffen. Obermotz M.G. Rex ist ja ein Robo, der Nuklearkanonen tragen kann. Der Forscher im Spiel, "Otakon" (kommt von Otaku = Freak und Convention = Versammlung), hat diese Waffe entwickelt, wußte aber nicht, wozu.

Metal Gear Solid (Teil 2 der "Tragödie")

Hi VIDEO GAMES und alle, die es angeht! Was zum Teufel ist eigentlich mit Konami los? Als ich gestern unseren örtlichen Videospiel-Treff besuchte, glich die Stimmung der bei einer Beerdigung. "Konami verbietet den Verkauf der Importversionen des voraussichtlichen Spiels des Jahres: *Metal Gear Solid*!" So oder ähnlich klangen die Aussagen. Die Kraftausdrücke will ich an dieser Stelle gar nicht erwähnen. Was ich in meiner Naivität als schlechten Scherz betrachtete, sollte sich nach mehreren Telefonaten mit meinen Stammversendern als blanke Realität erweisen.
Absolut jeder, den ich angerufen habe, hatte bereits einen netten Brief von Konami erhalten, in dem es hieß, daß sämtliche Bestände der japanischen Version von *MGS* beschlagnahmt seien, und daß der Verkauf der kommenden US-Fassung strengstens untersagt sei. Andernfalls drohen den betreffenden Firmen saftige Klagen. Die Begründung für das Ganze ist gleichermaßen idiotisch wie ärgerlich: Endkunden würden durch die Importfassungen mit der dazugehörigen Komplexität der "fremden" Sprache nicht in der Lage sein, es zu spielen. Im Klartext bedeutet dies natürlich, daß wir alle gefälligst bis zum offiziellen Launch im März '99 warten sollen. Für mich ist dies die lächerlichste und armseligste Marketingaktion, die man nur machen kann und neben der Lichtgeschwindigkeitsindizierung von ******** **** * der absolute Skandal des Jahres!
Ich persönlich habe keinen Bock auf eine verhunzte deutsche Konvertierung. Die miserable Übersetzung samt Geschwindigkeitsverlust etc. kann mir getrost gestohlen bleiben. Ich und sechs Kumpel fahren Mitte November nach NYC und kaufen *Metal Gear Solid* dort. Danke Konami!

Tom Karnott, Senden

Starker Tobak von Tom und seiner Clique, starke Geschütze gegen Importeure von Konami! Was die Spielbarkeit der japanischen Version angeht, so sei nur auf den Brief unseres Schweizer Lesers Didier verwiesen, der offensichtlich von der (brillanten) Story genausowenig verstanden hat, wie alle anderen Zocker, die eben keinen Tet zur Hand haben, der gutmütig jede Wendung im Handlungsverlauf erklärt. Hier hat Konami wirklich nicht unrecht mit seiner Behauptung, daß der Endkunde nicht in der Lage sei, *MGS* überhaupt vernünftig spielen zu können (all jene, die sich den Japan-Import bereits zugelegt haben, wissen ein Lied davon zu singen).
Auf die US-Version bezogen gilt festzustellen, daß Konami/Deutschland ursprünglich vorhatte, diese selbst zu importieren, um eine natürliche Regulierung gegen überteuerte Grauimporte zu schaffen. Nachdem eine Testreihe mit der amerikanischen Version bei deutschen Kids aber ergeben hat, daß es unbedingt notwendig ist, das sehr textlastige Spiel voll zu lokalisieren, wurde besagter Importplan aber wieder fallengelassen. Weshalb Konami allerdings mit Sanktionen droht und es nicht jedem Kunden selbst überlassen bleibt, welche Version er nun gerne spielt, ist eine andere Geschichte. Die Geschäftsführung beruft sich dabei auf die exklusiven Vertriebsrechte für Deutschland bzw. für Europa, die in der Tat bei der hiesigen Niederlassung liegen. Nach geltendem EU-Recht ist dadurch der Import und Verkauf der NTSC-Versionen bei uns illegal. Zudem verstößt der Handel gegen Copyrights, falls er Importe verkauft, da diese einzig und allein bei Konami/Japan liegen und die Nutzung bei uns dadurch ausgeschlossen wird (kennt man ja schon länger von sämtlichen japanischen Spieleverpackungen: "For Sale And Use In Japan/USA Only").
Da Konami bei der Lokalisierung einen erheblichen Aufwand betreibt, ist der späte Erscheinungstermin – so ärgerlich er auch sein mag – nicht zu vermeiden.



ADRESSE LESERPOST

Bei allen Fragen, Anregungen, Bemerkungen oder Anranzern rund um unser Heft, die Welt der Spiele oder Euer Leben könnt Ihr Euch vertrauensvoll an folgende Adresse wenden:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Leserpost
Gruberstr. 46a
85586 Poing

Für alle, die keinen Briefkasten in Ihrer Nähe, dafür aber ein Faxgerät haben oder gar einen Internetanschluß Ihr Eigen nennen, hätten wir auch noch folgende zwei Kommunikationskanäle anzubieten:

Fax 08121 - 95 12 98, Email: rkarels@wekanet.de

RAT UND TAT



Auch die R&T-Ecke muß diesmal ohne ihr übliches Mail-Maskottchen auskommen, da Ralfi ja eine kleine Pause einlegt. Hauptproblem des Monats war mal wieder der Wärmefehler von Sonys erster PlayStation-Baureihe.

WEB-SITE DES MONATS

Da ja Infos, die nächste Hard- und Softwaregeneration betreffend, von Euch immer mehr als gierig aufgenommen werden, hätten wir eine besonders aktuelle Site anzubieten: http//www.sega.co.jp/dreamcast/dreamcast.html
Die wenigsten werden die Infos zu den Spielen verstehen, geschweige denn japanische Schriftzeichen auf Ihrem Compi dastellen können, dafür sind die Bilder um so geiler. Einfach mal reinschauen und rumklicken.

N64-Lenkrad

Hi Leute! Ich, einer dieser N64-Zocker, habe mir schon lange überlegt, ein Lenkrad zu kaufen. Jetzt, da es etwas mehr Auswahl gibt, will ich diesen Wunsch verwirklichen, habe aber leider den Testbericht eurer VG verlegt. Hättet Ihr ein paar Tips diesbezüglich, Preisklasse bis 150 DM?

Michael Berger, Stuttgart

Dem Mann kann geholfen werden: Big N hat erstmals dem Lenkrad eines Fremdherstellers sein offizielles Gütesiegel erteilt. Das ASCII Wheel 64 erscheint ab November als offizielles Nintendo-Zubehör und wird voraussichtlich rund 140 Mark kosten.



Mit dem ASCII Wheel 64 läßt sich's auch gut vom Schoß aus spielen. Das erste N64-Lenkread eines Herstellers, das Nintendo 100%ig überzeugt hat.

Hilfe, bei mir ruckelt's!

Hallo Leute von der Video-Games-Redaktion! Ich habe ein kleines Problem. Vor etwa vier Jahren habe ich mir eine PlayStation zugelegt. Diese habe ich umbauen lassen, so daß man auch amerikanische und japanische CDs abspielen kann. Seit einigen Tagen fängt es mitten im Spiel zu ruckeln an. Außerdem werden die Audio Tracks z.B. bei *Tekken 3* oder *Dead or Alive* nicht mehr richtig abgespielt. Kann das daran liegen, daß meine PS schon älter ist, oder ist durch den Umbau irgendein Fehler entstanden? Ich hoffe, Ihr könnt mir einen Ratschlag geben.

Michael Haller, Nürnberg

Da Du leider nicht präzisiert hast, ob der Fehler sofort nach Deinem Umbau aufgetreten ist oder erst Wochen danach, läßt sich die Frage nach dem Zusammenhang mit dem Umbau hier nicht klären. Möglich wäre es natürlich schon, daß beim Umbau jemand mit seinen Dreckgrabschern den Laser Deiner Konsole berührt hat und dieser jetzt nicht mehr fehlerfrei arbeitet. In diesem Fall könntest Du versuchen, mit einem trockenen kleinen Pinsel die Linse zu säubern bzw. Dir ein Reinigungskit kaufen (gibt's in jedem größeren Elektronikfachgeschäft). Die unwahrscheinlichere Variante ist die, daß Dein Händler beim Umbau aus Versehen an die Schraube im Inneren der PS gekommen ist, mit der die Laufgeschwindigkeit des Laserschlittens verändert werden kann. In beiden Fällen hast Du natürlich Anspruch auf Nachbesserung, allerdings nur, wenn die Probleme sofort nach dem Umbau moniert werden.
Kommen die Aussetzer allerdings nur bei den beiden von Dir angesprochenen Spielen vor, dann könnte dies natürlich auch an Kratzern auf der CD liegen.
Generell gilt: Wenn der Fehler schon während des Intros auftritt und die Ruckler sehr rhythmisch auftreten (z.B. jede Sekunde einmal), dann liegt es an der Drehgeschwindigkeit vom Laser. Ist der Fehler sehr gravierend, dann stocken sogar Audio-CDs, die bekanntlich nur mit einfacher Geschwindigkeit abgespielt werden. Dann sollte auf jeden Fall ein Fachmann zu Rate gezogen werden. Besser nie selber nachjustieren, da man meistens alles nur noch schlimmer macht.
Treten die unschönen Ruckeleien erst mitten im Spiel auf (und besitzt man zudem eine PlayStation der ersten Hardwaregeneration), dann deutet alles auf den "üblichen" Wärmefehler bei der PlayStation hin. Da das Netzteil in die Konsole integriert ist, wird das Schmierfett des Laserschlittens zu heiß oder der Schlitten deformiert sich. Die Folge: Der Laser arbeitet nicht mehr genau. Hier helfen manchmal die alten Bauerntricks, wie Konsole hochkant stellen oder die Konsole auf "Füße" stellen (damit die Luftzirkulation verbessert wird). Die effektivste (und teuerste) Methode ist jedoch die, seine PlayStation wieder zum Umbauen wegzugeben und sich das Wärme spendende Netzteil nach außen legen zu lassen.



Auch eine Ursache für PS-Geruckel: Bricht eines der drei Plastikplättchen am Antriebsrad ab, dann entfernt die anderen beiden besser ebenfalls, da Eure CDs sonst u.U. eiern, und der Laser Probleme beim lesen hat.

AV vs. RGB

Hallo, ich hätte nur eine ganz kleine, kurze Frage...
Ich habe meine Playstation bisher via Cinchstecker
a) an den Verstärker (audio) und
b) an den Videorekorder (mit diesem "gelben Videokabel" und Scartadapterstecker) angeschlossen.
Doch bekanntlich ist diese Art (Cinch) ja die schlechteste Möglichkeit, um ein "gescheites" Bild zu bekommen.
Jetzt meine Frage: Wieviel bringt das (teure) Euro-AV-Kabel oder wie das heißt) mehr an Qualität? Lohnt sich diese Ausgabe und kommt der Ton dann immer noch über das Audiokabel? Ach ja, noch eine kleine Frage: Gibt es eigentlich PS Titel, die richtig gute Surround-Effekte bieten?

Jochen Lipps, Jochen.Lipps@uni-konstanz.de

Die gängige Experten- bzw. Freak-Meinung ist, daß sich das Euro-AV-Kabel in jedem Fall lohnt (es sei denn Du hast noch einen Schwarzweißfernseher). Besitzt Du eine alte PlayStation mit extra Sound-Ausgang, dann kannst Du den Ton auch noch zusätzlich über die roten und weißen Cinch-Kabel an die Stereoanlage anschließen. Per Euro-AV-Kabel wird der Sound aber natürlich ebenfalls zu Deinem Fernseher übertragen.
Zu Deiner Frage nach guten Surround-Sound-Spielen fällt uns spontan erst die Psygnosis-Produktpalette ein: *Formel 1 '97* kommt extrem gut, *Colony Wars* ebenso, genau wie die beiden *wipEouts* (allerdinsg nur Pseudo-Surround). *Das fünfte Element* und *Croc* bieten auch guten Ohrenschmaus.

FORUMTHEMA

Was für Erfahrungen habt Ihr mit Zubehörherstellern gemacht? Was für Mängel sind Euch untergekommen? Gab es Probleme mit der Verarbeitungsqualität oder dem Kundenservice? Alle Welt redet immer nur über die dazugehörige Software, dabei sind die Steuergeräte eigentlich der Dreh- und Angelpunkt zwischen Zocker und Spiel. Ein klapprig verarbeitetes Pad kann einem den letzten Nerv rauben, vor allem dann, wen die Steuerung des Spiels sowieso schon zu wünschen übrig läßt. Wir sind gespannt auf Euer Feedback

• PlayStation • Sega Saturn • Nintendo 64 • PlayStation • Sega Saturn • Nintendo 64 • PlayStation •

Wenn der Postmann zwölfmal klingelt, könnte es für Dich sein...



Video Games im Abo rund 14% günstiger!

Ja, ich will Video Games jeden Monat frei Haus für nur DM 5,60 statt DM 6,50 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 67,20, Studenten-Abo DM 60,00, Auslandspreise auf Anfrage) bestellen. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift — Meine Telefonnummer — CVI 80

Ich erlaube Euch, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Coupon bitte ausschneiden und schicken an: Video Games, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm, faxen an 07132/959 244 oder per E-Mail unter mmabo@dsb.net bestellen.

In Deinem Briefkasten herrscht Öde? Null Fun? Absolut tote Hose? Das läßt sich ändern. Denn mit der Video-Games im Abo bekommst Du nicht nur alle vier Wochen Deine Monatsration an Konsolenspaß frei Haus geliefert, sondern sparst dabei auch noch rund 14%! Überzeugt? Dann schick doch gleich die ausgefüllte Karte ab, und der Postmann wird vielleicht schon bald Dein bester Freund.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Capcom Generation

Info

System:	Saturn/PS
Spieletyp:	Klassiker-Sammlung
Datenträger:	CD
Hersteller:	Capcom
Testversion:	Galaxy, München
Spieler:	1-2
Speicheroption:	int. RAM 12K
Features:	Analog-Pad-Support
Schwierigkeit:	3-6
Preis:	ca. 110 Mark
geeignet ab:	16 Jahre
Sprachkenntnisse:	



Auf die zweite Klassiker-Compilation der neuen *Generation*-Serie (insgesamt sind fünf Ausgaben geplant) hat Capcom die beiden Arcade-Hits *Ghosts'N Goblins* und *Ghouls'N Ghosts* gepackt. Als Bonus-Spiel steht noch das Super Nintendo-Sequel *Super Ghouls'N Ghosts* zur Auswahl. Alle Titel befinden sich im Original-Code auf der CD und werden von speziellen Emulatoren in das spezielle Saturn- oder PlayStation-Format übersetzt.

Ihr schlüpft in die Rolle von Ritter Arthur, dem Herzensbrecher aller schönen Pixel-Frauen. In sämtlichen drei Teilen besteht Eure Hauptaufgabe darin, eine holde Prinzessin aus den Klauen des bösen Beelzebuben zu befreien. Wie gut, daß es noch wackere Helden gibt, die ganz wild darauf sind, krabbelndes, gehörntes oder teuflisches Ungetier zu bekämpfen. Die Steuerung ist mit zwei Action-Buttons recht einfach gehalten. Ein Knopf dient zum Springen, der andere zum Einsatz der jeweiligen Schlag- oder Wurfwaffe. Es gibt über 20 abwechslungsreiche Geister-Level zu erforschen, wobei sich ungebremste Baller-Action mit Hüpfaufgaben abwechselt. So spaziert Ihr am Anfang über einen Friedhof, durchquert einen glitzernden Eispalast und landet anschließend in einer feurigen Lava-Stage voller tödlicher Abgründe. Am Ende lauert manchmal ein böser Oberdämon, den man mit einer ganz bestimmten Taktik und viel Geschick mühevoll wegputzen muß. Beim gezielten Hüpfen solltet Ihr auch scheinbar ungefährliche Elemente der Hintergrundkulissen mit ein paar Salven eindecken, denn hinter so manchem Grabstein springt dann ein Zombie oder Extra hervor. Neben Bonuspunkten, Extrawaffen und Negativ-Items winkt Euch eine goldene Ritterrüstung, die als Superwaffe fungiert. Ihr könnt bis zu vier verschiedene Verteidigungswerkzeuge finden, wie z.B. Dolche, Schwerter, Flammen und Wasserfontänen, deren Wirkung auf die Gegner unterschiedlich ausfällt. Über zehn verschiedene Arten von Ungetümen hausen in Dungeons, Friedhöfen, Höhlen und vielen anderen gruseligen Schauplätzen. Gelegentliche Möchtegern-Obergruftis erweisen sich als besonders harte Nüsse. Orgelmusik und schaurige Geräusche gehen ins Ohr und verleihen der Story das passende Ambiente: Krähende Raben und knarrende Türen gehören ebenso zum Geisteralltag wie der Gewitterwalzer. Die *Ghouls'N Ghosts*-Reihe zählt für mich zu den unterhaltsamsten Oldie-Jump'n Runs, die bis heute nichts von ihrem ursprünglichen Reiz verloren haben. Es sind eben echte Klassiker mit enorm viel Abwechslung und genialer Spielbarkeit. Dank der technischen Güte und interessanteren Titel macht *Capcom Generation 2* ordentlich mehr Spaß als sein Vorgänger (die SAT- und PS-Versionen sind übrigens identisch). *ws*



Für das Super Nintendo gab es eine spezielle Version mit neuen Waffen, Gegnern und Items.



***Ghosts'N Goblins* war das erste Arcade-Spiel der Geister-Serie.**

Drei Jahre später folgte *Ghouls'N Ghosts*, das grafisch schon einiges mehr zu bieten hatte.

Konvertierung

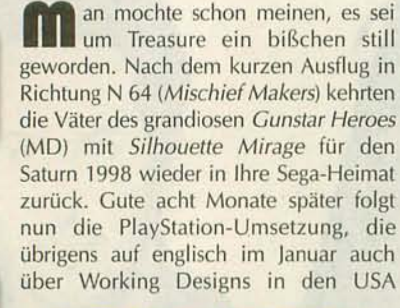
Neben zahlreichen Heimcomputer-Umsetzungen gab es von *Ghosts'N Goblins* sowie *Ghouls'N Ghosts* auch diverse Konsolen-Versionen zu bestaunen. Zuerst wurde das NES mit der Ur-Version bedient. Mega Drive- und Supergrafx- Besitzer freuten sich kurze Zeit später über die durchaus gelungene Konvertierung des Arcade-Sequels. Übrigens waren beide Spiele seinerzeit auf dem größten Modul bzw. HU-Card (12 Mbit) untergebracht. Für das Super Nintendo erschien 1991 eine aufgebohrte "Super"-Fassung, die neue Waffen, Feinde und Mode 7-Effekte präsentierte.





Dieser Frauen-Mech streicht am schnellsten die Segel, wenn Ihr dessen Schüsse einfach an Eurem Schutzschild abprallen laßt. Sie werden dann automatisch zurückkatapultiert.



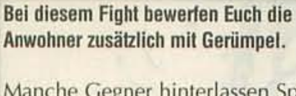


Man mochte schon meinen, es sei um Treasure ein bißchen still geworden. Nach dem kurzen Ausflug in Richtung N 64 (*Mischief Makers*) kehrten die Väter des grandiosen *Gunstar Heroes* (MD) mit *Silhouette Mirage* für den Saturn 1998 wieder in Ihre Sega-Heimat zurück. Gute acht Monate später folgt nun die PlayStation-Umsetzung, die übrigens auf englisch im Januar auch über Working Designs in den USA erscheint. Ein Pal-Release ist ungewiß. In der Gestalt eines hexenartigen Mädels durchwandert Ihr insgesamt sieben umfangreiche 2D-Level, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Auf Eurer Tour trefft Ihr allerhand Gesindel, das es auf die Heldin abgesehen hat: Hundertscharen von Schulmädchen versuchen Euch mit Napalmbomben zu beglücken, Libellendrachen stürzen sich vom Himmel und motzende Fisch-Punks werfen mit stachelbespickten Baumstämmen um sich.



Nicht nur Schulmädels, auch Halloween-Männchen machen Euch das Leben schwer.

Doch das gewiefte Gör im rotblauen Hexendress steht dem ganzen nicht machtlos gegenüber – wäre ja auch irgendwie unfair. Ihr verfügt über einen selbstausrichtenden Laser, der sich mit diversen Goodies aufrüsten läßt. Bei fliegenden Händlern könnt Ihr gegen Bares magische Items erwerben, welche Euren Laser zu einer richtigen Alround-Wumme mutieren lassen. Wird's Euch einmal zuviel des Guten, könnt Ihr mittels einer magischen Aura einen Schutzschild um Euch aufbauen, der die meisten Projektile abfängt. Ein Abschnitt kann jedoch erst passiert werden, wenn darin alle Gegner besiegt sind. Einfach mit aktiviertem Plasmaschild durchrennen ist nicht!



Bei diesem Fight bewerfen Euch die Anwohner zusätzlich mit Gerümpel.

Manche Gegner hinterlassen Spirit-Orbs, welche Euch den Einsatz von Spezialattacken und -waffen gestatten. Bei den Endbossen müßt Ihr allerdings oft selbst Hand anlegen, den Schurken am Schlafittchen packen und in die nächste Ecke schleudern. Da Ihr über einen Doppelsprung verfügt und außerdem in Sonic-Manier Steilwände emporsausen könnt, sind entlegene Plattformen, an denen sich meist Shops und Bonuslevels befinden, recht leicht zu erreichen. Treasure folgt der Devise "Klotzen statt Kleckern"; wenn's kracht, dann richtig! Gelungene Spezialeffekte, DualShock-Support und mancherlei Slapstick-Einlagen (z.B. Passanten, die den Obermotz mit Kühlschränken und Elektroschrott bewerfen) versüßen dem Spieler den linearen Spielverlauf. Halsbrecherische Spezialmanöver wie man sie u.a. aus *Mischief Makers* kennt, werden einem nicht abverlangt. Der witzige Japano-Soundtrack geht zwar im geräuschvollen Kugelhagel leicht unter, ist aber insgesamt gut gelungen. Die Digital-Steuerung bleibt durch die Bank weg präzise; nur in den seltensten Fällen geht ein Sprung daneben. Erstaunlicherweise läßt sich *Silhouette Mirage* ohne große Sprachkenntnisse spielen. Nur zu Anfang benötigt Ihr etwas Glück, um ins Tutorial zu gelangen, wo Euch diverse Angriffsmöglichkeiten vorgeführt werden, die auch gleich ausprobiert werden können. Eingefleischte Fans wird der neueste Treasure-Streich sicherlich überzeugen. *ds*



Vor einer Spezialattacke muß erst mal die magische Energie gebündelt werden.



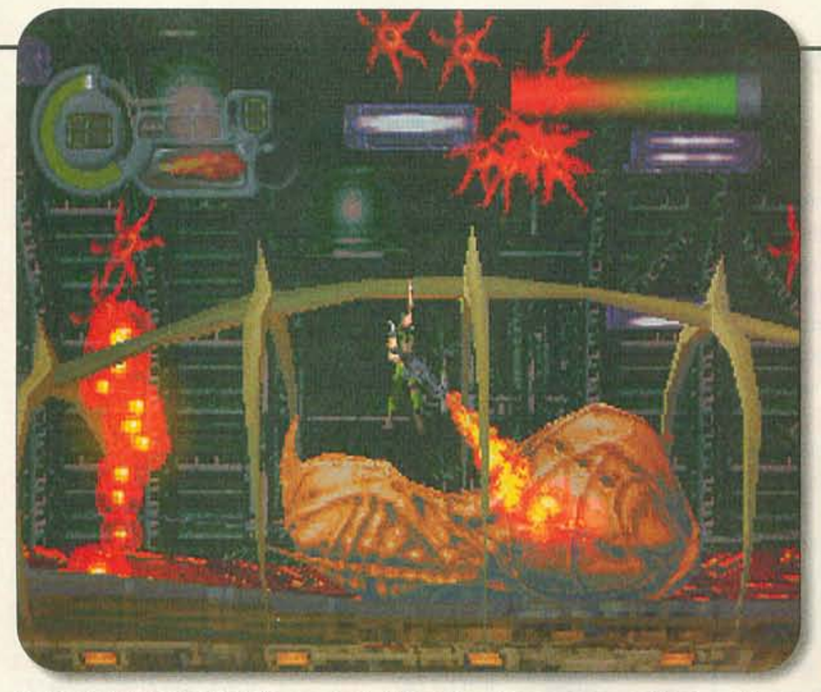
Der Clown-Gegner links im Bild hat frappierende Ähnlichkeit mit Segas Dr. Robotnik.

INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Jump'n Shoot
Datenträger:	CD
Hersteller:	Treasure/ESP
Testversion:	Dynatex
Spieler:	1
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	DualShock-Support
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 130 Mark
geeignet ab:	12 Jahre
Sprachkenntnisse:	







Hier bearbeitet Contra-Wulfgäng gerade ein dicken Alien-Cocoon, dessen schleimigen Inhalt wir eigentlich gar nicht sehen wollen...

The Contra Adventure

Ein Mini-UFO greift aus dem Hinterhalt an und schießt mit tödlichen Laserstrahlen.

Kleine Schalterrätsel sollen dem Adventure-Anhängsel die tiefere Bedeutung verleihen.

Das erste 32-Bit-Contra: *Legacy of War* war spielerisch ein Schuß in den Ofen. Irgendwer bei Konami muß danach wohl ordentlich auf den Tisch gehauen haben, denn der Nachfolger erinnert zunächst frappierend an die ersten SNES-und Mega Drive-Oldies des Action-Krachers.
Diesmal wollten die Entwickler es allen recht machen: Gleich in der ersten Stage geht es den Alien-Biestern nach alter Sidescrolling-Tradition an den Kragen. In



Die Wumme geschultert, und ab geht er, der Peter!

späteren Spielstufen wechselt das Spielgeschehen in eine echte 3D-Umgebung, wie wir es z.B. von *ONE* her kennen. Über die Hälfte der insgesamt acht Level müssen aus dieser Perspektive durchwandert werden. Dabei kann unser Held nicht nur in eine Richtung blicken, sondern auch nach oben und unten sehen. Wie üblich wurde das Action-Spektakel in eine packende Storyline verpackt, in der eine miesgelaunte Alien-Rasse über die Erde herfällt. Überall machen extraterrestrische Sturmtruppen und Monsterabarten die Städte unsicher. Ihr schlüpft nun in die Rolle des kampferfahrenen Muskelprotzes Ray, des einzigen Überlebenden der Contra-Force-Eliteeinheit. Damit es auch ordentlich rumst, ist Euere Ein-Mann-Armee zuerst mit einer MG-Kanone und einer Superbombe ausgerüstet. Optional: Ein durchschlagkräftiges Lasergewehr, zielsuchende Raketen und ein Flammenwerfer der Marke "Alien-Brater". Nach einigen Spielen bekommt man schnell heraus, an welcher Stelle welche Waffe am besten ist. Vor allem bei den 3D-Stages zeigt sich *Contra Adventure* von seiner besten Seite. Fast pausenlos wird man angegriffen und muß gute Reflexe und volle Konzentration beweisen. Des weiteren springt unser Held über Feuerabgründe oder Lichtschranken, die versteckte Selbstschußanlagen auslösen. Euer Charakter verfügt über eine einzigartige Wummen-Kollektion, die sich jederzeit erweitern läßt. Während Euch die Kugeln und Laserblitze um die Ohren pfeifen, schaltet Ihr

Eine gigantische Mech-Krake stellt sich unserem Helden in den Weg.

zwischen maximal neun Waffensystemen um, an die Ihr durch das Abschießen von Extrasymbolen gelangt. Leider ist Contra Adventure alles andere als leicht. Zwar könnt Ihr zwischen "Easy", "Normal" und "Hard" wählen, aber bereits im leichten Modus gibt es derart viel feindlichen Widerstand, daß manche Missionen selbst mit voller Lebensanzahl nicht zu schaffen sind. Zudem reagiert die Steuerung im hektischen Tumult leicht unpräzise, und Rücksetzpunkte sucht man vergeblich. In der ersten Stufe kämpft Ihr Euch durch ein halbverwüstetes Stadtszenario hindurch, in dem Euch am Ende ein monströser Alien-Zug erwartet. Welche Richtung Ihr auch einschlagen werdet, in jedem Level lauern Euch heimtückische Gegner auf, die sich nach mehr oder weniger Treffern langsam in Luft auflösen. Wie bereits schon mal erwähnt, *Contra Adventure* ist leider viel zu schwer, Anfänger und selbst Profis werden nach einer halben Stunde verbittert ins Joypad beißen. Schade, streckenweise hätte das Spiel gefallen können, gäbe es da nicht noch eine zu penible Kollisionsabfrage und gelegentliche Ruckler in Verbindung mit kleinen Grafikfehlern.

ws



In den 3D-Leveln könnt Ihr Euch um sage und schreibe 360° drehen: Echt 3D, halt...

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Ballerspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Analog-/Dual-Shock-Support
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 110 Mark
geeignet ab:	16 Jahre
Sprachkenntnisse:	





Media Control TOP 10

Plattform	Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
NINTENDO 64	1	(neu)	F1 World Grand Prix	Nintendo
	2	(1)	Banjo & Kazooie	Nintendo
	3	(neu)	Mission Impossible	Infogrames
	4	(neu)	International Superstar Soccer 98	Konami
	5	(neu)	WWF: Warzone	Acclaim
	6	(6)	Super Mario 64	Nintendo
	7	(5)	Super Mario Kart	Nintendo
	8	(4)	Yoshi's Story	Nintendo
	9	(3)	Frankreich '98 - Die Fußball - WM	EA
	10	(2)	Cruis' n World	Nintendo
SATURN	1	(4)	Blazing Dragons	Take 2 Interactive
	2	(neu)	Panzer Dragon Saga	Sega
	3	(7)	Maximum Force	GT Interactive
	4	(neu)	Earthworm Jim 2	Virgin
	5	(neu)	Bug	Sega
	6	(neu)	Shining Force 3	Sega
	7	(2)	Command & Conquer	Virgin
	8	(1)	Primal Rage	Time Warner
	9	(neu)	Discworld 2	Sega
	10	(10)	Trash it	Konami
PLAYSTATION	1	(neu)	Tekken III	Sony
	2	(neu)	Toca Touring Car Championship - Platinum	Codemasters
	3	(1)	Gran Turismo	Sony
	4	(8)	Tomb Raider - Platinum	Eidos
	5	(2)	Colin McRae Rally	Codemaster
	6	(3)	Frankreich' 98 - Die Fußball-WM	EA
	7	(6)	Tekken II - Platinum	Sony
	8	(4)	Formel 1 - Platinum	Psygnosis
	9	(neu)	V- Rally - Platinum	Infogrames
	10	(7)	Command & Conquer - Platinum	Virgin

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Die zehn besten TESTS

Platz	Titel	System	Wertung
1	Turok 2	Nintendo 64	92%
2	NHL Hockey '99	Nintendo 64	92%
3	NHL Hockey '99	PlayStation	90%
4	Tenchu	PlayStation	89%
5	Oddworld: Abe's Exoddus	PlayStation	89%
6	Moto Racer 2	PlayStation	88%
7	Space Station Silicon Valley	Nintendo 64	87%
8	extreme G 2	Nintendo 64	86%
9	The King of Fighters '98	PlayStation	85%
10	Music	PlayStation	85%

Die Redaktions-Top-Ten ergeben sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge.

VG-LESER Top 10

Wie Ihr sicher schon gemerkt habt, existiert die Mitmachkarte nicht mehr. Daher möchten wir Euch bitten, schickt uns Eure Lieblingsspiele doch einfach auf einer Postkarte oder als Fax. Falls Ihr uns einen Leserbrief schreiben wollt, könnt Ihr dies auch gleich in einem Aufwasch erledigen.

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: WEKA Consumer Medien, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Fax: 08121 - 95 12 98

Hits der REDAKTEURE



spielt zur Zeit — King of Fighters '98
weil es das letzte und größte Neo Geo-Beat'em-Up-Modul aller Zeiten ist.

hört zur Zeit — Spice Girls, Spice World
weil die Girlies auch ohne Ginger super abgehen. Auch wenn der Rest der Redaktion das anders sieht.

Film-Favorit — Rush Hour
weil Jackie Chan und Chris Tucker das neue Action-Traumpaar nach Mel Gibson und Danny Glover sind.



spielt zur Zeit — Ninja
weil das Spiel, das ich nicht schaffe, erst noch erfunden werden muß! Geronimo!

hört zur Zeit — Los Primos: Chiquita
weil Latino-Sound cool ist, mit Elektro kombiniert aber einfach noch cooler kommt

Film-Favorit — Out of Sight
weil: Jennifer Lopez - ein Traum! (seufz)



spielt zur Zeit — Holy Magic Century
weil es das erste vernünftige Rollenspiel fürs N64 ist. Na ja, eigentlich überhaupt das erste.

hört zur Zeit — Speed - the Best
weil die Vier so niedlich sind. Glaubt es mir einfach, auch wenn Ihr sie nicht kennt.

Film-Favorit — Rush Hour
weil Jackie Chan der beste Action-Darsteller aller Zeiten ist. Wer ist schon "Schwarzenegger"?



spielt zur Zeit — Holy Magic Century
weil Zelda immer noch nicht fertig ist, und mir mein Spielstand von Gran Turismo verloren ging.

hört zur Zeit — Witt und Heppner
weil's so schön depressiv klingt. Genau das richtige für lange Nächte in der Redaktion.

Film-Favorit — Lost in Space
weil ich die Familie Robinson noch von viel früher kenne.



spielt zur Zeit — Turok 2 (N64)
weil es den besten Multiplayer-Modus seit Mario Kart auf dem N64 hat.

hört zur Zeit — Vainio, Väisänen, Vega, Endless
weil es Tage gibt, an denen zeitgenössischer Gesang das einzige ist, was man noch hören kann

Film-Favorit — Dirk im Urlaub
weil man nur genug Phantasie braucht, um sich einen schönen, erholsamen Urlaub vorzustellen.



Am Ende jeder Welt müßt Ihr u.a. ein Energy Totem vor den Dino-Cyborgs schützen.

Die Gegner fangen richtig Feuer und sausen dann in der Gegend herum.

Jetzt bloß nicht draufgehen, hinten wartet noch das Queen-Embryo!

Vor einigen Jahrmillionen wollten die ersten intelligenten Wesen – darunter der Schurke **Primagen** – mehr über die Geheimnisse ihrer Existenz herausfinden und bemannten deshalb, vom Wissensdurst geblendet, ein Raumschiff für einen Trip zum Ursprung des Universums. Kurz vor dem Erreichen seines Ziels detonierte jedoch die Energie-Schaltzentrale von Primagens Sternenkreuzer und beförderte das Gefährt mitsamt Inhalt ins virtuelle Nirwana, von dort aus eine mitreißende Flutwelle der Zerstörung über das Weltall hereinbrach, dabei Teile aller Planeten herausriß und zum Lost Land formierte, das nun in sämtlichen Zeitepochen gleichzeitig existiert und den Primagen gefangenhält. Um sich aus seinem apokalyptischen Kerker zu befreien, schickt er nun seine **Seeds of Evil** in Form von genmanipulierten Dinos (Saat des Bösen, so der Untertitel des Spiels) aus, um eine Reihe von Energie-Totems zu zerstören und somit über die Menschheit herzufallen. Dies sollt Ihr als waffenstrotzende Rothaut Turok natürlich verhindern. Völlig abgedrehte Storyline? Gut, sind wir schon mal einer Meinung! Auf die darauffolgende, knallharte 3D-Shooter-Action hat dies aber bis auf hin und wieder auftauchende Teleporter keine Auswirkung. Im Hafen von Adia, der ersten von insgesamt sechs extrem umfangreichen, bis zu einem Dutzend Subsektionen umfassenden Welten, werdet Ihr in die Feinheiten der ausgefeilten Steuerung eingeweiht. Ihr könnt zunächst zwischen den klassischen **Turok**-Controls (Fortbewegung mit den gelben C-Buttons) und einer sogenannten, "mysteriösen" **Golden**-Padbelegung (Moves per Analogpad) wählen. Geballert, daß die Fetzen fliegen, wird mit dem Z-Trigger, die Karte eingeblendet per L-Shoulder, geduckt per D-Pad down und gejumpt via R-Shoulder.

Von Väterchen Geist bekommen wir nützliche Items wie die Flugfeder zugeschanzt.

Sniper-Paradies

Habt Ihr Eure erste Sniper-Waffe (Tek-Bow oder Plasma Rifle) eingesammelt, könnt Ihr die exzellent animierten und mit fetter Feuerkraft ausgestatteten Dino-Mutanten per Zoom auch aus der Ferne in die ewigen Jagdgründe schicken. Neu ist hier, daß Ihr Euch im Sniper-Mode (aktiviert durch D-Pad rechts) auch bewegen könnt. Gezielt wird mit allen Waffen übrigens durch ein kleines Zielkreuz. Treffer in Extremitäten (Schulter, Arme etc.) juckt die Reptilien-Armee jedoch, selbst beim Einsatz der stärksten Wummen, herzlich wenig. Ihr müßt die wild herumspringenden Echsen, Insekten und Cyborgs durch exakte Herz- oder Kopftreffer niederstrecken, was das Spiel schon mal für Anfänger äußerst erschwert und für Kinder sowie Zartbesaitete zum roten Tuch macht. Es ergießen sich (in der **hier getesteten US-Version**!) wahre Ketchup-Fontänen aus den getroffenen Körperteilen und die dahinsiechenden Monster winden sich noch in vielfältigen Animationsphasen auf dem

Der Scorpion Launcher schickt mehrere Homing Missiles zugleich auf die tödliche Reise.

Memory-Extension-Pak



Um in den Genuß der edlen Hi(gh)-Res(olution)-Optik (hochauflösende Grafik mit 640 x 480 Pixeln) zu kommen, müßt Ihr Euch eine Speichererweiterung in Form eines 4-Mbyte-RAM-Extension-Paks zu einem Preis von ca. 50 bis 60 Mark zulegen, die zeitgleich offiziell mit dem Realease von „Turok 2" erscheinen soll. Für eine gestochen scharfe Optik mit weniger Speedverlust könnt Ihr zusätzlich den HiRes-Letterbox-Mode aktivieren. Damit relativiert sich der mit ca. 100 Mark scheinbar günstige Modul-Preis zwar schon etwas, dieses Pak soll aber in Zukunft von weiteren Titeln unterstützt werden, wovon „Extreme G: XG 2" (siehe Test in dieser Ausgabe) aller Voraussicht nach aber schon wegfallen wird. Falls Nintendo selbst es nicht schafft, das Pak rechtzeitig in den Handel zu bringen, stehen zahlreiche 3rd-Party-Hersteller schon mit ihren Paks auf der Matte – einem zünftigen HiRes-Gemetzel sollte also nichts mehr im Weg stehen!



Thema Multiplayer: Die drei verschiedenen Modi (Target-, Attack- und Team-Modus) sind das Highlight schlechthin bei T2.



Boden, bevor sie endgültig den Löffel abgeben. Wild durch die Gegend rennen und blindes Rumgeballer bringt Euch aus mehreren Gründen schneller ins Grab, als Ihr schauen könnt: Jeder Dino hat seine eigene ausgeklügelte Verteidigungstaktik und Angriffsschema - manche verstecken sich nach Schüssen hinter Kisten, andere rennen Euch selbst aus dem Wasser noch hinterher, und andere wiederum fliehen sogar!

Munition ist auch nicht gerade üppig in den riesigen Areas verteilt, und das bei den über 20 zur Verfügung stehenden Knarren, die jeden Waffennarren in höchste Glücksgefühle versetzen würden (siehe Kasten links). Neben den Standard-3D-Shooter-Wummen (Pistole, Shotgun etc.) findet Ihr auch solche Perlen wie den Scorpion Missile Launcher (schießt mehrere ferngelenkte Raketen auf einmal ab), den Shredder (verschießt Energiestrahlen, die an Wänden abprallen), den Proximity Mine Layer (legt Minen ab, die ab einer gewissen Distanz demjenigen, der näherkommt, heftig zusetzen) oder die Boomerang-ähnliche, scharfkantige Wurfscheibe. Der absolute Hammer ist aber der **Brain Extractor**, welcher selbstständig bei intelligenten Lebensformen das Gehirn anpeilt und...nun ja, entsprechend animiert, ähem, lassen wir das lieber (ob der wohl in der PAL-Version auch noch mit von der Partie ist?). Natürlich wird in *Turok 2* nicht nur geschossen, es müssen auch eine Menge Level-Keys gefunden, Schalter umgelegt, Kinder befreit ("Turok, help me!"), Special-Items wie die Schwebe-Feder aktiviert, Munitionslager zerstört oder Warp-Zonen in Betrieb genommen werden. An einen zünftigen *Multiplayer-Mode* mit bis zu vier Mitspielern und Spliscreen-Darstellung hat Iguana natürlich auch gedacht. Soundtechnisch werden Eure Ohren in diesem Adrenalin-Rush mit professionell eingespieltem Dramatik-Orchestersound und fulminanten Detonations- und Dino-Effekten verwöhnt. Da sich die PAL-Version aller

Die schärfsten Waffen aus Turok 2 (US-Version!)

Elektroschocker · Firestorm-Cannon · Wurf-Blade · Sonnenfeuerkugel · Leuchtspur-Pistole





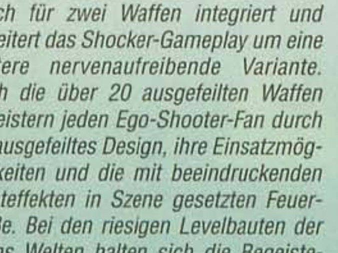
Das Turok-Modul wird ganz in schwarz ausgeliefert.

Info

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	3D-Shooter
Datenträger:	CD
Hersteller:	Iguana
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Pak Save
Features:	Rumble Pak-kompatibel, Memory Extension Pak-kompatibel
geeignet ab:	18
Schwierigkeit:	5-8
Preis:	ca. 140 Mark (US-Version)
Grafik:	93 %
Musik:	89 %
Sound:	87 %

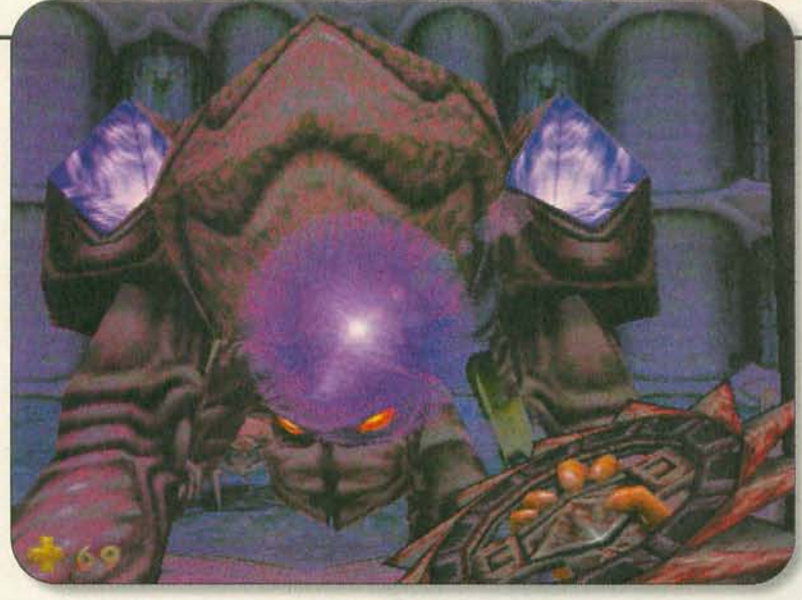
Spielspaß:





SUPER

Meine Meinung: *„Turok 2" reißt den Spieler zunächst mit einem reichhaltigen Arsenal an Superlativen vom Sitz: Die Optik ist sowohl im HiRes- als auch im Standard-Low-Res-Mode absolut phantastisch: Die superflüssigen Bewegungen, intelligenten Taktiken und mannigfaltigen Todesanimationen der Dino-Cyborgs sorgen für nachhaltiges Staunen. Der aus dem einschlägigen Rare-Shooter bekannte Sniper-Modus wurde nun gleich für zwei Waffen integriert und erweitert das Shocker-Gameplay um eine weitere nervenaufreibende Variante. Auch die über 20 ausgefeilten Waffen begeistern jeden Ego-Shooter-Fan durch Ihr ausgefeiltes Design, ihre Einsatzmöglichkeiten und die mit beeindruckenden Lichteffekten in Szene gesetzten Feuerstöße. Bei den riesigen Levelbauten der sechs Welten halten sich die Begeisterung über wunderschöne Wasserfälle und blitzende Metallkompositionen und die aus dem Vorgänger bekannte, stellenweise frustrierende Herumsucherei plus schwer zu timende Sprungkombination allerdings oftmals ziemlich genau die Waage. Betätigt Ihr z.B. einen der zig Schalter, wird Euch kein Hinweis gegeben, wo sich jetzt was im Level verändert/geöffnet hat und Ihr müßt kilometerweise Terrain absuchen (keine zoombare Karte!). Spätere Welten können den hohen Grafik-Standard der ersten Szenarios auch nicht mehr ganz halten und verzetteln sich oft in ellenlangen, eintönigen Höhlenformationen oder Nebelgebieten (vor allem im Freien), die allerdings bei weitem nicht so eklatant nerven wie im ersten Teil. Nichtdestotrotz ist „Turok 2" ein 3D-Shooter der allerersten Güteklasse und ein Pflichtkauf für jeden Genre-Fan Den oben erwähnten Rare-Knaller konnte man jedoch gameplaymäßig nicht ganz erreichen.*



Animationstechnisch und bei den Angriffsmustern haben die Designer Top-Arbeit abgeliefert.

Mit dem grünen Strahl schockfrostet Ihr Gegner kurzzeitig und zerlegt sie dann zünftig.

Voraussicht nach bei den einschlägigen Stellen von der hier getesteten NTSC-Version unterscheiden wird, planen wir zum Release der deutschen Version übrigens noch einen kleinen Nachtest. Das PAL-Spiel an sich wird für den Schnäppchen-Preis von ca. 100 Mark über den Ladentisch gehen, worin das für den HiRes-Mode benötigte **Memory Extension Pak** jedoch nicht enthalten sein wird. Aber auch im Standard-Low-Res-Mode macht *Turok 2* grafisch eine exzellente Figur. Wir möchten noch betonen, daß in der uns zur Verfügung gestellten Testversion (wie bei allen anderen Magazinen auch!) kein einziger Endgegner enthalten war. Die offizielle Begründung lautet da zwar "Spannung erhalten", aber ob da mal nicht technische Probleme oder ähnliches eine Rolle spielten? Sollte das der Fall sein, korrigieren wir unsere Spielspaß-Wertung mit dem PAL-Test natürlich entsprechend (nach unten oder nach oben!). Sämtliche *T2*-Module werden übrigens als eine Art Special Edition in Form von rabenschwarzen Modulen ausgeliefert. Der **Pal-Preis: 99 Mark**! *rk*



Das für N64-Verhältnisse außergewöhnlich lange Intro erzählt die abstruse Storyline von Turok 2.



Haben Euch mehrere Wärter zugleich auf dem Kieker, ist es ratsam, zwischendurch ein paar Heilkräuter einzuwerfen.

Ein weiblicher Gegner versucht, mangelnde Taktik mit Herumfuchteln wettzumachen.

Ein Zwischenboß, der seine Kräfte überschätzt hat, zuckt gerade ein letztes Mal.

Im kultur- und traditionsbewußten Japan schwelgt man gerne in alten Zeiten. Daß dies auch auf den Bereich der Videospiele übergreift, ist irgendwie logisch. In den Achtzigern begonnen, zog sich der "Trend" wie ein roter Faden weiter ins nächste Jahrzent. So ziemlich jedes Genre mußte bereits einmal in mehr oder minder auffallender Form für diese Renaissance herhalten. Sony Music Entertainment wagt sich mit seinem Erstlingswerk *Tenchu* einen weiten Schritt in die Vergangenheit zurück. Wie weit, zeigt die Bedeutung des mysteriösen Titels. Er beschreibt eine Art von Schicksalszustand, der die enge Verbundenheit und die bedingungslose Treue bis in den Tod hinein mit einschließt. In jener Zeit nun, als Ninjas noch Hochkonjunktur hatten, lebten ein gewisser Rikimaru und dessen Gefährtin Ayame, treu im Dienste ihres Meisters Lord Gohda vereidigt. Eure Mission besteht darin, in der Rolle einer der beiden Ninjas verzwickte Aufträge zu erfüllen, so z.B. dem Treiben betrügerischer Kaufleute und korrupter Minister ein Ende zu bereiten, geheime Botschaften zu überbringen, die Tochter des Monarchen aus den Fängen der Widersacher zu befreien und, und, und. Für alle zehn Level gilt dieselbe Devise: Nicht Ihr sollt den Kopf verlieren, sondern Eure Gegner! Vor jeder Mission könnt Ihr entscheiden, welche Utensilien Rikimaru oder Ayame auf ihre Rachefeldzüge mitnehmen. Anschliessend wird Euch in einem Briefing der jeweilige Auftrag erläutert. Als heimlicher Meuchelmörder dürft Ihr freilich nicht auf Euer Opfer zu-rennen, solange es Euch sieht. Werdet eins mit der Euch umgebenden Dunkelheit, und laßt Euch vor allem Zeit. Ein übereilter Angriff endet meist mit einer schmerzhaften Konfrontation, die mit deftigem Punkteabzug bestraft wird. Im Trainingsmodus könnt Ihr Taktiken und Special-Moves austesten, bevor Ihr Euch in-medias-res in eine der zehn gespenstischen Stages wagt. Dort verbringt Ihr die meiste Zeit damit, Euch hinter Bäumen oder Fässern zu verstecken, an Mauern entlangzuschleichen oder Euch mit dem Wurfhaken die Dächer empor zu schwingen. Von einem sicheren Ort aus visiert Ihr dann ein Zielobjekt an und studiert dessen Bewegungsmuster. Wie Ihr den Gegenspieler letzten Endes ins Jenseits befördert, bleibt Euch überlassen. Für kurze Distanzen eignet sich ein gezielter Schwerthieb besser als der umständliche Einsatz von Extrawaffen. In manchen Situationen sind letztere aber auch von großem Vorteil: Rauchbomben verwischen Spuren, Eisennägel schütteln auch den hartnäckigsten Verfolger ab, und Granaten sorgen für rundum bombige Stimmung. Im Gegensatz zur japanischen und amerikanischen Version des

Des Ninja erste Devise lautet: Immer von hinten anschleichen, nie Streit von vorne suchen.

Passanten dürft Ihr nicht meucheln, sonst gibt's am Levelende schlechte Zensuren.

Die letzten beiden Stages sind alles andere als ein Zuckerschlecken. Hier wird's heftig!

Im gelben Kreis unten rechts im Bild wird angezeigt, ob Euch ein Wärter in der Nähe bemerkt hat.

Ninja-Spektakels befinden sich hier keine Shurikens in Eurem Inventar, sondern Wurfmesser. Die Wirkung bleibt jedoch die gleiche: Einfache Gegner begnügen sich meist mit zwei bis drei Treffern. Das Punktesystem in Tenchu mag am Anfang für den ein oder anderen unter Euch noch ein wenig für Verwirrungen sorgen, ist jedoch schnell durchschaut: Am meisten Credits erntet man für den klassischen Meuchelmord von hinten. Werdet Ihr dabei entdeckt, oder greift Ihr einen unschuldigen Passanten an, werdet Ihr mit entsprechend weniger Punkten oder sogar Minuspunkten bestraft. Eine Art Radar, der sog. Ki-Meter stellt Euren siebten Sinn da, über den ausschließlich Ninjas verfügen. Je näher Ihr einem Opponenten kommt, desto höher steigt die Anzeige des Ki-Meters. Werdet Ihr in flagranti erwischt, bekommt Ihr zwei Ausrufezeichen zu Gesicht, ein Warndreieck hingegen signalisiert die letzte Möglichkeit, wieder in die Dunkelheit abzutauchen. Manche Situationen gestatten Euch auch Angriffe aus der Distanz. So könnt Ihr z.B. mit Wurfmessern und Granaten aus sicherer Entfernung angreifen, vergiftete Köder auslegen, Nebelschwaden hinterlassen oder für einen Augenblick in das Gewand eines Gegners schlüpfen. Am Levelende wartet meist ein Obermotz, den es stilgerecht zu besiegen gilt. *ds*

I like the way you think.



Ja, ja, red' Du nur weiter, gleich werden wir ja sehen, wer hier Order hat, wen alle zu machen.

I'll teach you some manners.

Dieses unverschämte Gör droht exklusiv nur den Kunden der Euro-/US-Versionen.

Meine Meinung: *Tenchu ist das klassische Beispiel für eine gelungene Mixtur aus frustreichen und motivierenden Passagen. Ab der Hälfte des Spiels möchte man die CD zuweilen aus dem Laufwerk reißen und in der Mitte auseinanderbrechen, doch dann denkt man an die vielen großen, noch nicht gelösten Geheimnisse und das beispiellose Flair, welches einem dabei beschert wird. Für meinen Geschmack sind die Grafiken zwar etwas "großkariert" und ein wenig plump, doch angesichts der düsteren Spielatmosphäre (es ist eigentlich ständig Mitternacht) fällt das nicht weiter ins Gewicht. Activision verpaßte dem japanischen Original eine Art* ***Director's Cut****, der jedoch leider genau das zu verbessern suchte, was eigentlich gar nicht zu verfeinern war: Vorzüge der japanischen Version avancierten zu Schwächen der USA/PAL-Fassung und umgekehrt. Bis auf die etwas längeren Ladezeiten fallen die Unterschiede meist minimal aus und sind nicht weiter tragisch, wäre da nicht der wirklich unverzeihliche Eingriff in die Originalversion, den sich Activision in einem Punkt geleistet hat: An manchen Stellen ist es schlichtweg unmöglich, den Wachen nicht aufzufallen. Urplötzlich wird man von einem Wächter entdeckt, der einen faktisch gar nicht sehen kann! Das ist ärgerlich, tut der Motivation eines echten Ninja trotzdem keinen Abbruch ...na gut, bis auf die Tatsache, daß man sich am Levelende als "Thug" (Unhold) bezeichnen lassen muß. Dafür haben wir mit insgesamt zehn Leveln auch zwei Stages mehr zum Rum-Morden. Eine besondere Erwähnung verdient der geniale Soundtrack aus der Feder des Noriyuki Asakura. Seine musikalischen Glanzleistungen begleiten Euch stimmungsvoll auf sämtlichen nächtlichen Touren und verleihen dem Spiel eine atemberaubende Faszination. Positiv auf das Spielgefühl wirkt sich die Vibrationsfunktion aus, die sich auf Wunsch auch unterdrücken läßt. Verwunderlich nur, daß Activision die ausgeklügelte Analogsteuerung deaktivierte. Am besten fährt derjenige, der sowohl die japanische als auch die deutsche Fassung sein Eigen nennen kann. Kombiniert ergäben die unterschiedlichen Versionen den wohl genialsten Genrevertreter, den die Konsolenwelt bisher gesehen hat. Die Story von Tenchu ist bisher einzigartig, daß mir nichts weiter zu sagen bleibt als: Sofort kaufen, bevor es ein anderer tut!*

SUPER

INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Splatter-Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sony Music Entertainment/ Acquire
Testversion:	Activision
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card, 1 Block
Features:	Dual-Shock-Unterstützung
geeignet ab:	18
Schwierigkeit:	7-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	76 %
Musik:	92 %
Sound:	85 %

Spielspaß:





Constructor

Jeder Mensch verspürt in einem gewissen Maße das Verlangen nach Herrschaft, und jeder hat sich in seiner Kindheit wohl schon mal eine Traumwelt – sei's mit Playmobil, Barbie oder sonst was – geschaffen, über die er/sie uneingeschränkt bestimmen konnte. Was in Kindertagen Spaß gemacht hat, kann eigentlich auch in einem betagteren Alter nicht schaden, dachte sich Acclaim und gab flugs eine Wirtschaftsimulation rund um die Männer vom Bau, Kredithaie, Diebe und Mafia-Gangster in Auftrag. Bei fünf verschiedenen Szenarien (Feld, Urwald, Asphalt, etc.) gilt es, bis zu drei CPU–Gegner im Kampf um Grundstücke, Mieter und der damit verbundenen Kohle auszustechen. Egal welcher Spielmodus (z.B. Weltherrschaft oder Finanzherrschaft) gewählt wird, das Spiel beginnt immer gleich. Am Anfang besitzt jeder Bauherr ein Headquarter und eine Handvoll Arbeiter. Jetzt heißt es erstmal ein Sägewerk bauen, um Holzhütten errichten zu können und in der Folge Mieter anzulocken. Kaum ist der erste Klient eingezogen, beginnen auch schon die Probleme. Entweder ist ihm die Fabrik nebenan zu laut, der Zaun kaputt, oder er will einfach ein paar Bäume, weil ihm sonst die Sonne zu arg auf den Pelz brennt. Derlei Probleme löst Ihr dann auf einschlägige Weise (Kündigung bzw. Reparatur) oder es setzt Strafpunkte. Hat man mit der Zeit ein paar Leute angelockt, sollten Polizeirevier und ein Gefängnis vorhanden sein, sonst ist die Kleinstadt ganz schnell ausgestorben. Spätestens jetzt schickt Euch der Computer nämlich die ersten Störenfriede. So wird ein Arbeiter kurzerhand umgebracht, oder ein Hippie ruft zur Blockade auf. Wer sich hierfür rächen will, schickt dem Gegner einfach ein paar Mafiosi auf den Hals. Damit die Bevölkerung nicht verdummt oder vereinsamt, ist es ratsam, ihnen ständig neue Gerätschaften wie Computer und anderen technischen Krimskram zukommen zu lassen. Bei Geldmangel erhöht man entweder die Miete, oder macht sich auf den Weg zur Bank. Untermalt wird das Ganze von kleinen, mitunter recht witzigen Renderfilmchen. *ds*

Hippies haben sich breitgemacht. Das ist schlecht für die Moral im Viertel, da dann zuviel gefeiert anstatt gearbeitet wird.

Liquide Mieter sind heißbegehrt, deswegen gehört Umziehen zum Alltag.

Angeschlagene Arbeiter werden hier in kürzester Zeit wieder einsatzfähig gemacht.

Vor Dieben sollte man sich gut schützen.





Gar nicht mehr idyllisch, so 'ne Asphaltstadt.

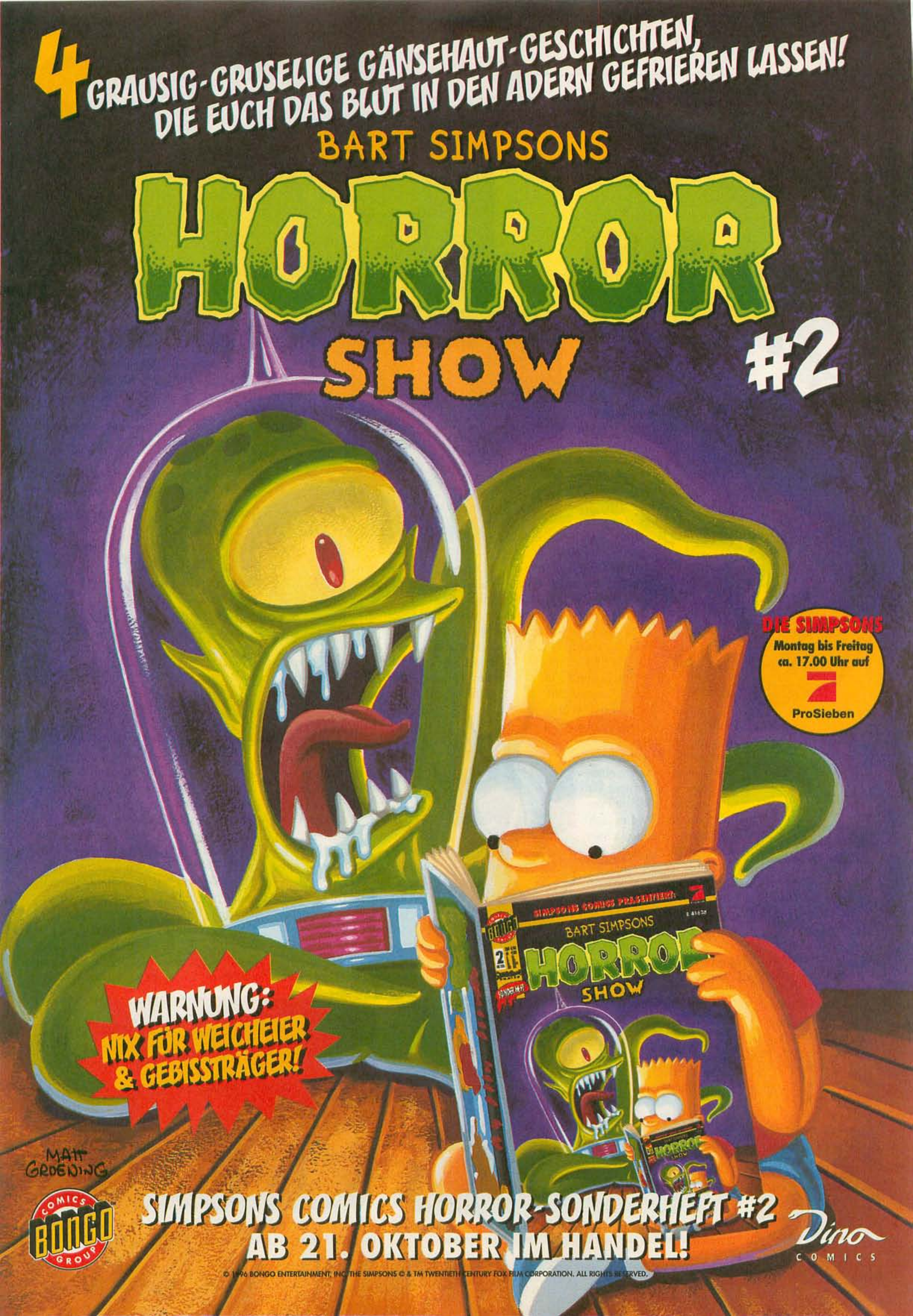
Info

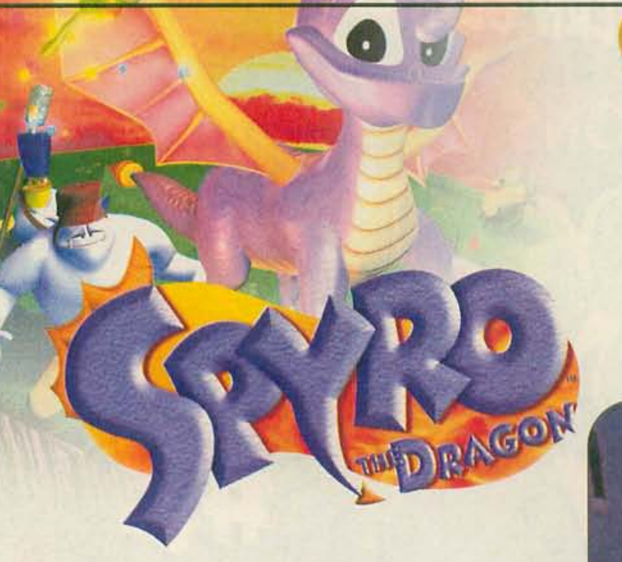
System:	PlayStation
Spieletyp:	Wirtschafts-simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Acclaim/System 3
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 15 Blocks
Features:	Memory Card im Preis enthalten, Mausunter-stützung, kom-plett in Deutsch
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	6-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	65 %
Musik:	– %
Sound:	50 %

Spielspaß: 82%

Meine Meinung: *Ich sag nur: "Bauen bis zum Umfallen"! Seit Sim City 2000 habe ich keine so gelungene Wirtschaftssimulation mehr gespielt. Gestaltet sich der Aufbau am Anfang noch recht einfach, wißt Ihr später gar nicht mehr, wo Ihr zuerst ansetzen sollt. Eine Mieterbeschwerde folgt auf die andere, und dann macht auch noch ein Schlägertrupp das Revier unsicher... Acclaim behält trotz der ganzen (echtzeit-)strategischen Mechanismen aber immer den Spaß am Spiel im Auge. Es ist stets eine richtige Genugtuung, den Mietern in den Hintern zu treten oder Bauarbeitern ein Grab aus Zement zu basteln und dadurch ein bißchen Geld zu verlieren. Durch die verschiedenen Szenarien und Aufträge sowie durch die Vielfalt der Gebäude (die sich stetig erweitert), sind wochenlange Dauersessions vorprogrammiert. Wer genug Zeit hat, um bei jedem erneuten Einschalten mindestens vier Stunden am Stück (weniger geht eigentlich kaum) mit seiner Sim zu verbringen, sollte auf alle Fälle zuschlagen. Eine PlayStation-Maus ist allerdings ein Muß. Mit dem Pad alleine steuert sich's extrem umständlich.*

SUPER


4 GRAUSIG-GRUSELIGE GÄNSEHAUT-GESCHICHTEN, DIE EUCH DAS BLUT IN DEN ADERN GEFRIEREN LASSEN!
BART SIMPSONS
HORROR
SHOW
#2
DIE SIMPSONS
Montag bis Freitag
ca. 17.00 Uhr auf
ProSieben
SIMPSONS COMICS PRÄSENTIERT:
BART SIMPSONS
HORROR
SHOW
WARNUNG:
NIX FÜR WEICHEIER & GEBISSTRÄGER!
MATT GROENING
COMICS BONGO GROUP
SIMPSONS COMICS HORROR-SONDERHEFT #2
AB 21. OKTOBER IM HANDEL!
Dino COMICS
© 1996 BONGO ENTERTAINMENT, INC. THE SIMPSONS © & TM TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.



GERETTET: OSWIN

Jeder befreite, versteinerte Drache gibt Spyro Tips für seine Suche nach weiteren Familienangehörigen .

Auch schüchterne Truhen wie diese hier beinhalten Diamanten.

Die Libelle hinter Spyro ist sein steter Begleiter und fungiert als Energieanzeige.

Nach Bandicoots, Geckos und kleinen Teufeln, betritt nun auch ein lila Drache die PlayStation-Kinderbühne. Insomniac (entwickelten für Universal Interactive bereits *Disruptor*) nahm sich dieser Aufgabe an und produzierte mir nichts Dir nichts eines der besten 3D-Jump'n-Runs für Sonys Kassenschlagerkonsole.

Zur Story: Gnasty Gnorg hat alle Einwohner der Drachenwelt in Eisstatuen verwandelt und rings herum Wachen und Schätze verteilt. Das Spiel besteht aus insgesamt sechs Inseln, wobei jede Insel für sich genommen eine eigene kleine Welt darstellt, da hier nochmals je fünf Portale abgehen. Wie es sich gehört, ist jede Insel einem anderen Thema, wie z.B. Eis oder Wüste, gewidmet. Mit Hilfe von Marco, dem Ballonfahrer, gelangt Ihr von einer Insel zur nächsten, wobei dieser aber immer erwartet, daß Spyro schon eine bestimmte Menge an Juwelen, Drachen oder Dracheneiern gesammelt hat. Während die Juwelen meist frei in der Landschaft bzw. in Kisten – manche sind auch nur mit dem passenden Schlüssel zu öffnen – herumliegen, müßt Ihr für die Dracheneier Euer Können schon richtig unter Beweis stellen. Um diese zu ergattern, verfolgt Ihr einen blau gekleideten Räuber und zwingt ihn mit Hilfe Eures Feuerstrahls zum Stehenbleiben. Außer durch Feuerspucken kann unser kleiner, ach so süßer Drache seine Gegner auch mit einem kräftigen Headbutt zu Fall bringen, was bei manchen nicht brennbaren Feinden sogar ein Muß ist. Die Gegner sehen sich fast das ganze Spiel über sehr ähnlich (gleiche Statur) und passen sich nur ihrer jeweiligen Umgebung an. Eine willkommene Abwechslung stellen da schon eher die Kobolde in der Welt der Dream Weavers oder Crash Bandicoot dar (ja, Ihr habt richtig gelesen - der hauptverantwortliche Spieldesigner der Crash-Serie, Charles Zembillas, hat nämlich auch das Spyro-Konzept maßgeblich mitgestaltet, daher die Parallele). Sollte ein Gegner von seiner Schußwaffe Gebrauch machen, so könnt Ihr Euch per Druck auf L 1 oder R 1 zur Seite wegrollen. Falls Ihr dennoch mal ein

Review-Version



Da Ihr (und die Industrie) Testberichte ja nicht im Schnitt immer erst zwei Monate nach Erscheinen des jeweiligen Spiels lesen wollt, gibt es die sogenannten Review-Versionen. Im Prinzip schon fertig, aber eben doch noch nicht ganz. Im Fall von Spyro machte sich dieser Umstand wie folgt bemerkbar:



HI SPYRO,
SPEEL SPREICHERN
DRACHEN WIEDERHOLEN
WEITER



Erst nachdem Ihr zehn von Spyros in Steinsäulen verwandelte Verwandte gerettet habt, dürft Ihr neue Inselwelten bereisen.



Während es Spyro auf die roten Diamanten abgesehen hat, stehen die Geier in diesem Level mehr auf Drachenfrischfleisch.



Wie man sieht, ist das gesamte Spiel sehr kindgerecht aufgemacht. Die Feinde sehen auch nur böse aus, sind aber eigentlich Pippifax.

Stiere könnt Ihr mit ihren Hörnern in den Boden rammen und anschliessend genüßlich rösten.

In den fünf Flugabschnitten müßt Ihr Ringe und Bögen durchfliegen sowie Kisten und Flugzeuge zerstören.

Leben verliert, findet sich sicher in einer Muschel in der Nähe eine kleine Spyro-Statue. Habt Ihr einen Drachen befreit, gibt Euch dieser einen Tip zum weiteren Spielverlauf oder bedankt sich zumindest für seine Rettung. Diese Dialoge sind sogar in deutsch und recht witzig gesprochen. Durch das zweimalige Betätigen des Sprungknopfes kann Spyro sogar für kurze Zeit schweben. Zu fliegerischer Hochform läuft er allerdings erst dann auf, wenn er an durch Pfeile markierten Stellen Anlauf nimmt und dann irgendwelche Schrägen zu Absprungrampen umfunktioniert. Eine andere Möglichkeit, höhere Gefilde zu erreichen, besteht darin, daß Ihr eine Art Wirbelsturm nutzt. Um den Spieler nicht nur herumspringen zu lassen, gibt es auch ein paar Flug-Level, in denen Ihr bestimmte Aufgaben, wie Bögen durchfliegen oder Flugzeuge abschießen, lösen müßt. Damit dies nicht zu einfach wird, hat Spyro nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung. Wer Gnarsty besiegt, hat aber noch lange nicht alles gesehen, denn nur wer wirklich alle Juwelen und Eier gesammelt hat und auch keinen Drachen ein ewiges Dasein als Statue fristen läßt, bekommt Zugang zu Gnastys Schatzkammer.

Grafisch gesehen ist *Spyro the Dragon* eine Augenweide und läßt *Gex* glatt im Regen stehen. Nebel ist in diesem Spiel sogar ein Fremdwort. Allerdings sind weit entfernte Objekte dafür nur ganz schwach texturiert.

Insomniac hat darüberhinaus eine tadellose Kameraführung auf die Beine gestellt. Man muß so gut wie nie nachjustieren und ist immer optimal im Bild - keine Selbstverständlichkeit, man denke nur an Croc! Der Levelaufbau ist insgesamt sehr übersichtlich gestaltet. Wer sich mit der Dreieckstaste bzw. L 2 oder R 2 öfter umschaut, verliert eigentlich nie die Orientierung. Musiktechnisch herrscht leider eine gewisse Eintönigkeit vor (obwohl extra der Ex-Police-Drummer Stewart Copeland verpflichtet wurde). Als zusätzliches Kaufargument hat Sony noch ein Crash-Bandicoot-3-Demo auf der CD versteckt, das Ihr mit L1 und Dreieck im Startmenü aufruft. *ds*

Die flotte Grafik-Engine ist eine wahre Wonne!



Spyros Stummelflügel sind gut zum Gleiten.

Meine Meinung: *Unglaublich, was Insomniac grafisch da alles aus der PSX rausholt! Spielerisch leicht dreht sich die gesamte Umgebung, ohne daß die Engine merklich in die Knie geht. Man staunt auch immer wieder, was sich die kalifornischen Programmierer alles für nette Ideen (z.B. Feuerstellen, die Spyro mit seinem heißen Atem erst entfachen muß, oder kleine Speere mit wippenden Diamanten an der Spitze) haben einfallen lassen. Auch zur hervorragend geglückten Steuerung – digital wie analog – kann man nur gratulieren. Der extreme Niedlichkeits-Touch ist natürlich allgegenwärtig, und das Spiel scheint auch eher für Kleinkinder geschaffen, was jedoch nicht heißt, daß Erwachsene damit keinen Spaß haben werden. Allerdings ist es schon verblüffend, wenn über drei Stunden vergehen müssen, bis man mal sein erstes „Game Over" erlebt. Ich habe trotzdem nie aufgehört zu spielen, solange, bis ich Gnasty besiegt hatte. Spyro ist für mich beinahe das beste 3D-Jump'n-Run auf Sonys 32-Bit-er. Der zu geringe Schwierigkeitsgrad und die fehlende spielerische Abwechlsung lassen Gex jedoch auf seinem Thron verweilen.*

SUPER

INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Jump'n Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Universal Interactive Studios/ Insomniac Games
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock- und Analog-Pad-Support, deutsche Sprachausgabe
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	87 %
Musik:	65 %
Sound:	84 %

Spielspaß:



Oddworld: Abe's Exoddus



Es ist ein Jahr her, da eroberte ein abgemagerter Antiheld die Herzen der PlayStation-Spieler im Sturm. Dessen Name: Abe. Pünktlich zu seinem ersten Geburtstag ist er zurückgekehrt, natürlich gereifter und cleverer als zuvor. Da Lorne Lanning, der führende Kopf bei Oddworld Inhabitants, die vorhandene Konsolen-Hardware für nicht leistungsfähig genug hält, um den zweiten Teil der Oddworld-Quintologie, *Munch's Oddysee*, seinen Vorstellungen entsprechend umzusetzen, beschert uns GTI mit *Exoddus* das wahrscheinlich umfangreichste „Add-On-Game" (sprich, eine Fortsetzung, die eigentlich keine sein will, sondern nur als Überbrückung bis zum eigentlichen Sequel herhalten muß) in der Geschichte der Videospiele.

Während Eurer Siegesfeier über die Rapture Farms am Ende von *Abe's Oddysee*, fällt Abe von seinem Podest und hat eine Vision von der Stadt Necrum, wo seine Artgenossen in Gefangenschaft leben. Sie müssen dort alte Knochen ausgraben und werden mit Elektroschocks gequält, damit den fiesen Glukkonen die Zutaten für Ihr süchtigmachendes Soul-Storm-Gebräu nicht ausgehen. Abe kann das Leid seiner Artgenossen nicht "mitansehen" (war ja eigentlich nur 'ne Vision) und macht sich mit ein paar Freunden auf den Weg. Leider fällt unser tolpatschiger Ober-Mudokon-Retter aber einer Unachtsamkeit zum Opfer und wird beim Eintritt in die Soulstorm-Knochenminen von seinen Artgenossen getrennt. Eure Aufgabe

Die Oddworld-Bewohner werden per M.O.M.-TV auf dem laufenden gehalten (der Ansager spricht 'ne geile Sprache).

Wie kommt Abe nur an diesen Minen vorbei, ohne zermatscht zu werden?



Die Atmosphäre in Necrum paßt gut zur Aufgabe, hier gefangene Seelen zu befreien.

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	2 CDs
Hersteller:	GT Interactive
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1-2 (nur abwechselnd)
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	unendlich Leben, Ohrfeigen und Fürze; deutsche Menüs/Sprache
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	84 %
Musik:	78 %
Sound:	82 %

Spielspaß:

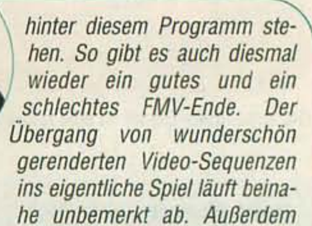




Hier wird das "Soulstorm Brew" hergestellt, welches die Sklaven so willenlos macht.



Das ist "Bonewerkz". Hier werden die ausgegrabenen Mudokon-Knochen verarbeitet.



SUPER

Meine Meinung: *Völlig verrückt, diese Amis! Hier wird ein gigantisches Feuerwerk an neuen, abgefahrenen Ideen (explodierende Fürze, Backpfeifen...) abgebrannt, und das, obwohl Exoddus ja gar kein richtiges Sequel sein will, sondern nurmehr eine "Version 1.2". Gar nicht auszudenken, was uns mit der zweiten Oddysee noch alles für Spässeken ins Haus stehen. Nie zuvor gab es ein Jump'n-Run-artiges Spiel, bei dem die Hauptfigur, aber auch alle anderen Charaktere, derart viel Personality und Charme besitzen (mit Ausnahme von EWJ vielleicht). Stundenlang kann man sich nur damit beschäftigen, die Mudokons zu ärgern, und ihre verschiedenen Reaktionen auf Abes Kommandos zu beobachten. Die Level sind von Anfang bis Ende perfekt durchgestylt; man merkt eindeutig, daß Leute mit langjähriger Hollywood- und New-Media-Erfahrung hinter diesem Programm stehen. So gibt es auch diesmal wieder ein gutes und ein schlechtes FMV-Ende. Der Übergang von wunderschön gerenderten Video-Sequenzen ins eigentliche Spiel läuft beinahe unbemerkt ab. Außerdem habe ich noch nirgendwo so wunderschöne, detaillierte Hintergründe gesehen. Der tadellose Sound und vor allem die kultigen Sprach-Samples heben Abe's Exoddus endgültig in den siebten Videospielehimmel. Mein einziger Kritikpunkt ist der immer noch sehr hohe Schwierigkeitsgrad, auch wenn man unendlich viele Leben hat – an manchen Stellen versucht Ihr Euer Glück bestimmt mehr als zehn Mal. Wem Heart of Darkness zu kurz war, der sei beruhigt: Diese zwei CDs werden Euch garantiert länger in Atem halten. Was seid Ihr eigentlich noch am Lesen? Los, das Spiel gibt's doch bereits!*

ist es nun, die versklavten Mudokons erst mal alleine zu befreien und die Brauerei für immer zu schließen. Die kalifornischen Programmierer sind ihrem alten Erfolgsrezept treu geblieben, was heißen soll, daß an der grafischen Präsentation nicht viel geändert wurde. Immer noch wird im Stil eines Buches von Bild zu Bild hin- und hergeblättert. Jede Handlungsmöglichkeit (z.B. Unsichtbarmachen) und Problemlösung (z.B. wie man Bomben entschärft) wird bei deren erstem Auftreten wieder ausführlich auf Reklameschriftbändern im Hintergrund erklärt.

leicht in eine wilde Prügelei münden kann. Derlei Situationen versucht Abe dann wiederum mit seinen neu dazugelernten Kommandos oder Streicheleinheiten zu retten. Außerdem sind viele Stellen im Spiel jetzt nur noch mit Hilfe anderer zu meistern – wie soll man auch sonst z.B. drei Ventilräder gleichzeitig aufdrehen können?
Durch besondere Meditationsfähigkeiten kann unser grüner Superman seine mentale Energie bündeln und so



Mit den Bewohnern der Paramite-Höhlen ist nicht gut Kirschen essen.



Durch die ovalen Schlupflöcher gelangt Ihr zu den hinteren Ebenen.



Wo es rumst, geht Abe auch mindestens einmal drauf, dafür gibt's unendl. Leben.



Auf den Spruchbändern im Hintergrund wird auf neue Gefahren hingewiesen.

Mudokons werden befreit, indem Ihr sie zum nächstgelegenen Vogelportal lotst, und Abe zieht – auch wie gehabt – eine Grimasse nach der anderen.
Die größten Veränderungen wurden zweifelsohne bei der Künstlichen Intelligenz der Mudokons wie auch der Gegner und bei deren Interaktionsmöglichkeiten untereinander vorgenommen. So müßt ihr z.B. einem von Abes Landsleuten, der mit Lachgas in Kontakt gekommen ist, gehörig eine reinsemmeln, damit er wieder zu Bewußtsein kommt. Dies wird aber auch unter Mudokons generell nicht gerade als höflich empfunden, weshalb so eine Hilfsaktion

die Kontrolle über Pramites, Scrabs und Glukkonen erlangen, und dadurch mit diesen reden oder sie untereinander aufmischen. Das witzigste neue Feature: Im Zusammenspiel von Knochen-Brew und Verdauungstrakt entwickeln sich Abes Blähungen zu hochexplosiven Bomben! Nachdenken und die richtige Taktik sind, wie schon im ersten Teil, die grundlegenden Spielelemente. Oddworld Inhabitants hat sich aber einen Hauptkritikpunkt vom letzten Jahr zu Herzen genommen, so daß jetzt an jeder beliebigen Stelle per **Quicksave** gespeichert werden kann. *ds*



Im Multiplayer-Mode fahrt Ihr schnell durch auftauchende Nebelbänke.

Kurz vor der Korkenzieher-Rampe bahnt sich der erste Tumult an: Raketen zünden!

Das coole Venom-Bike erhaltet Ihr meist nach dem Gewinn der Atomic-Class.



Mit den nicht gerade selbstbeweihräuchernden Worten "Das erste *extreme G* war eigentlich nur ein Prototyp" begrüßte uns Jason Green, seines Zeichens Artist und einer von zwei Neuzugängen im sonst gleichgebliebenen Entwicklerteam von Probe Entertainment, im Münchner Acclaim Headquarter bei der offiziellen Presse-Vorführung, bevor wir das schmucke Modul anschließend zum Intensiv-Test in unser Redax-Labor mitnehmen durften. Im Nachhinein betrachtet sind wohl nicht nur er der Meinung, daß der Future-Racer (Test in VG 11/97: Spielspaß 91 Prozent) seinerzeit etwas zu gut vom Prüfstand aller Magazine weggekommen ist, denn der zugegebenermaßen atemberaubende Speed war aufgrund der nicht ganz ausgereiften Steuerung meist nur mit sehr viel Glück zu bändigen. Genau hier hat man nun beim vorliegenden Nachfolger angesetzt: Ihr kommt mit den edel gestylten Space-Bikes nicht mehr so schnell auf selbstmörderische Tachozahlen, sondern müßt Euch den Durchbruch der Schallmauer bei ca. 740 km/h erst geduldig erfahren. Bei dieser Geschwindigkeit ertönt übrigens der berüchtigte Knall aus den Boxen und der exzellente Elektro-Sound setzt kurzzeitig aus und Ihr schwebt gewissermaßen kurzzeitig über die Strecke (und nach den ersten Fahrten kurz darauf in

INFO

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Futuristisches Rennspiel
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	Acclaim/Probe Entertainment
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Pak Save
Features:	Rumble Pak-kompatibel
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	5-7
Preis:	ca. 110 Mark
Grafik:	89 %
Musik:	88 %
Sound:	84 %

Spielspaß:





Ohne die Extra-Lampe seid Ihr in dunklen Tunnels absolut aufgeschmissen.



Das Streckendesign mit z.B. schiefen Rampen wie dieser hier wirkt absolut durchdacht.

SUPER

***Meine Meinung:** Wider Erwarten ist „XG 2" kein typisches Show-Off-Modul (wie sein Vorgänger) geworden, das man kurz einwirft, um seinen Kumpels die Fähigkeiten der Hardware vorzuführen, aber selbst mangels ausgetüfteltem Gameplay bald in den Schrank stellt. Das futuristische Rennspiel-Spektakel präsentiert sich in allen Punkten perfekt durchgestylt und lockt mit wilden Korkenzieher-Loopings, Röhren mit anderen Schwerkraftverhältnissen, wunderschönen Lichteffekten, coolen Waffen, einem Bomben-Soundtrack (keine 08/15-Techno-Trax!), einer klar verbesserten Steuerung und einem fairen Schwierigkeitsgrad. Der Nebeleffekt hält sich dank Nintendos Hilfe (in Form des zur Verfügung gestellten Microcodes) im 1-Player-Mode sehr in Grenzen, fällt dafür aber im Split-Screen-Mode ziemlich unangenehm auf. Bei abgefahrenen Raketenduellen mit mehreren Beteiligten geht dann auch die Framerate schon mal kurzzeitig in die Knie. Den Geschwindigkeitsvergleich mit „F-Zero X" verliert Acclaims Racer zwar, man muß aber bedenken daß Nintendo dem Speed alles andere (grafische Aufbauten, Lichteffekte etc.) geopfert hat. „XG 2" ist daher optisch mit Sicherheit der hübschere Racer und wie man beim ersten Teil gesehen hat, ist die ultimative Geschwindigkeit allein bei weitem nicht alles. Der zunächst noch vorgesehene Hi-Res-Mode wird übrigens in der Endversion aller Voraussicht nach nicht mehr enthalten sein, um die angepeilte Framerate von Minimum 30 fps halten zu können.*



die nächste Leitplanke!). Doch erst mal zurück zu den Basics: Die Steuerung inklusive dem Einsatz der Primär- und Sekundär-Waffen haben die Entwickler 1:1 vom Vorgänger übernommen. Ihr beschleunigt per Z-Button, slidet per R-Shoulder, feuert Raketen, zündet Nitros mit den gelben C-Buttons und justiert die Kameraperspektive mit dem Steuerkreuz. Das Aufnehmen und Handling der 19 schweren Geschütze von der **Homing Missile** über die **Rauchbombe** bis hin zur **Ion Sidecannon** wurde durch auf der Strecke stehende Symbole und Voice Samples sowie – bei rückwärtig eingesetzten Wummen – durch einen kurz-zeitig eingeblendeten Rückspiegel erleichtert. Alle zehn anfänglich verfügbaren Bikes (es gibt mindestens drei Secrets) unterscheiden sich wie gewohnt in den Kategorien Beschleunigung, Top-Speed, Handling, Shield und Weapon Power. Austoben könnt Ihr Euch damit auf zwölf abgespacten Strecken, die



Die Dynamic Lighting Effekte wie bei dieser Leuchte kann man bei dem hohen Speed gar nicht richtig genießen.

jeweils *Ridge-Racer*-like in drei Variationen existieren und nach dem Durchspielen auch rückwärts durchheizt werden können. Wie eigentlich das gesamte Spiel, von der Menü-führung, über die Soundeffekte (das Röhren der Maschinen beim Beschleunigen ist klasse!) bis zu den Score Sheets wurden auch sämtliche Tracks perfekt durchgestylt und mit technisch hochwertigen Kabinettstückchen vollgestopft: Transparenzeffekte, Lens Flares, Dynamic Lighting und lokale Stagesounds (z.B. bei Kraftwerken) und bewegliche Plattformen erkennt selbst das geübte Auge im Vorbeirauschen bei Top-Speed erst beim zweiten Hinschauen. Racing-Fetischisten freuen sich außerdem über eine Menge Spielmodi. Im Extreme Contest müßt Ihr drei Klassen im bewährten Punktsystem gewinnen (Atomic: Vier Strecken, Critical Mass: Acht Strecken, Meltdown: 12 Strecken), bevor Ihr zum ultimativen Duell Fahrer gegen Fahrer (hauptsächlich super-sexy Chicks!) gegen ehemalige Champs antreten dürft. Alternativ steigt Ihr im Time Trial, Practice, Multiplayer-Mode (bis zu vier Mitspieler) oder Arcade-Modus (reiner Shooting-Wettbewerb



An Diesel-Werbetafeln oder solchen von Honda werdet Ihr öfters mal vorbeirauschen.



Yeah! Wir haben die Schallmauer (ab ca. 740 km/h) durchbrochen!

gegen CPU-Dronen) ein. Von einem externen Entwicklerteam wurde außerdem ein Multiplayer-Split-Screen-Battle-Mode beigesteuert, in dem Ihr die "XG 2"-Bikes gegen wendige Panzergefährte tauscht und fleißig Jagd aufeinander macht.

Um die Entwicklungskosten zu senken, hat Probe auch Werbung im Spiel integriert. Deswegen rast Ihr öfter an einer Diesel-Plakatwand vorbei, steigt auf ein vom Autoriesen Honda speziell entworfenes Geschoß oder nehmt auf Bikes Platz, die als Sieger aus nationalen Design-Contests hervorgingen, wie z.B. das Wasp-Bike, welches ein 18jähriger deutscher Schüler entworfen hat. rk



Die neue Cockpit-Perspektive ist mit funktionierenden Instrumenten-Anzeigen ausgestattet.

Barrichello kurz vor der berühmten Tunnel-Einfahrt in Monaco.

Der Williams kommt und kommt einfach nicht auf Touren...







Wer wird der Champion werden? Der Kampf zwischen Michael und Mika um den aktuellen WM-Titel läuft in Suzuka zur absoluten Höchstform auf. Entscheidend werden beim Duell der Giganten die Tagesform und Reifenwahl sein. Auf fahrerischer Seite zählt nur noch – alles oder nichts, und das garantiert uns einen der spannendsten Grand Prix seit langem. In *Formel 1 '98* von Psygnosis könnt Ihr die ganze Saison nochmal Revue passieren lassen, mit dem kleinen feinen Unterschied, daß alle Ergebnisse auf Eurem fahrerischen Talent basieren.



Ein McLaren-Mercedes macht sich auf der Ideallinie breit.



Schumi nach einem Ausrutscher bei der Aufholjagd in Suzuka.

Daß *Formel 1 '98* auf akkuraten Teamdaten der laufenden Saison basiert, garantiert uns die offizielle FIA-Lizenz. Bevor Ihr in den harten Rennalltag eines F1-Piloten einsteigt, lassen sich zuvor Dutzende Parametereinstellungen vornehmen. Wem die persönliche Abstimmung des Wagens zu umständlich ist, startet gleich im unbeschwerten Arcade-Modus. Echte Rennfahrer nehmen alle Setup-Strapazen eines realistischen Grand Prix auf sich. In erster Spielart kämpft Ihr in klassischer Rennspiel-Manier um gute Plazierungen. Die simulationsbezogene Königsklasse dagegen ist nichts für Weicheier: Im WM-Wettbewerb zwängt Ihr Euch wieder hinters Cockpit Eures Lieblingsboliden und donnert mit über 300 km/h über die Asphaltstrecken hinweg. Speziell in diesem Modus gibt es alles, was das Motorsport-Herz begehrt: Balance-Verteilung, Federung, Dämpfer, Anpreßdruck, Bremsbalance und Übersetzungsverhältnis bestimmen physikalisch das Fahrverhalten. Wechselnde Wetterverhältnisse (während des Rennens), komplette Boxenstrategien mit Bordfunk-Kommunikation und ein vollständiges Strafen-/Flaggensystem setzen auf eine disziplinierte Fahrweise des Piloten. Anders als bei Paradigms Formel-1-Flitzer dürft Ihr selbst entscheiden, ob die technische Zuverlässigkeit Eures Boliden dem Zufall überlassen wird oder nicht. Falls Ihr Euch für ja entscheidet sind die Ausfallmöglichkeiten vielfältig und reichen von Schäden am Getriebe oder an der Aufhängung bis zu einem explodierenden Motorblock. An jedes nur erdenkliche Detail wurde gedacht: Herausschleudern, Schlingern, Kollisionen und Dreher stehen auf der Tagesordnung. Die HiRes-Grafik wirkt um einiges

Boxen-Geflüster

Angeblich hat Mr. Ecclestone angeordnet, daß in jeden neuen Vertrag zwischen einem Team und einem Fahrer die Klausel eingearbeitet werden muß, daß dieser einverstanden ist (auch Villeneuve und Hill!), seine Helm- und Namensrechte für das Formel-1-Spiel von Psygnosis abzugeben. Fahrer, die sich weigern, sollen Schwierigkeiten mit Bernie bekommen. In unserer freigegebenen Review-Version (*F1 '98*), konnten wir allerdings noch kein Villeneuve-Konterfei oder Original-Namen entdecken - oder steckt vielleicht hinter dieser Meldung der Hinweis darauf, daß die Liverpooler bereits eine 99er-Lizenz in der Tasche haben?





Die Feineinstellungen lassen keinerlei Wünsche offen.



Im Zweispieler-Splitscreen tretet Ihr erstmals gegen zehn Computergegner an.

Beim Boxenstopp muß alles sehr schnell gehen.

Das Live-Renngeschehen aus TV-Kamera-Perspektive (rechts).

detaillierter, was vor allem den Autos ein realistischeres Aussehen verleiht. Wie bereits beim Vorgänger ist eine Split-Screen-Option integriert, bei der Ihr mit einem Kumpel Jagd nach der Rundenbestzeit oder Pole Position machen dürft. Selbst eine Link-Option wurde nicht vergessen, die das gleichzeitige Mitmischen von bis zu vier Spielern erlaubt.
Als weitere Neuerung gibt es im Mehrspielermodus zehn Computergegner, die sich der Herausforderung des Gejagten stellen. Chassis-Schäden lassen sich in der Boxen-Gasse reparieren, um das Rennen in normaler Weise fortzusetzen, und die animierte Mechanikercrew versucht zeitlich Ihr Bestes. Neben den vier Zoom-Außenperspektiven existiert auch wieder eine Cockpit-Ansicht,

Vollgas ist Pflicht – wenn Ralf im Cockpit sitzt, kommt es öfters zu Ausrutschern.

die allerdings entgegen den Versprechungen keine funktionellen Rückspiegel offeriert. Ähnlich wie bei *F1 Grand Prix* besteht das Instrumentenfeld aus einem Bitmap-Layer, in dem die Kontroll-Lämpchen für Schalt-Timing und ein digitaler Tachometer untergebracht sind. Die enormen Fliehkräfte in scharfen Kurven werden anhand eines nervös zuckenden Helms vorgegaukelt. Zu sehen gibt es diesen Effekt leider nur in der Pseudo-Rückspiegel-Perspektive. Die Anzahl der Boxenstops, die zu wechselnden Reifen und die Menge des mitgeführten Sprits sind oft der Schlüssel zum Erfolg. Alle Rivalen und Ihr dürfen mindestens zwei-



In einer engen Kurve zu überholen ist ein gewagtes Unterfangen.

mal zu Trainingsläufen ausrücken, bevor das Qualifying ansteht.
In der 98er.Version werdet Ihr zur Abwechslung von dem RTL-Moderatoren-Gespann Heiko Wasser und Hans-Joachim Stuck mit schlauen Live-Sprüchen wie z.B.: "Ich glaube, es hat einen Unfall gegeben" versorgt.
Große Veränderungen soll es 1999 im Vergleich zu den letzten beiden Jahren nicht geben. Ralf Schumacher wird auf jeden Fall bei Williams unter Vertrag stehen, und Heinz-Harald nimmt dessen Platz bei Jordan ein. Außerdem wird Tyrrell in das BAR-Team umgewandelt. Als einheitlichen Reifenlieferant wird es nur noch Bridgestone geben. *ws*

SUPER

Meine Meinung: *Das neue Entwickler-Team „Visual Sciences" hat sich mit dem aktuellen F1-Update zwar nicht selbst übertroffen, liefert jedoch ein rundum gelungenes Produkt ab. Was die optische Überarbeitung angeht, hätte die 98er-Version das Potential, die Bizarre Creations-Entwicklung zu überflügeln, aber leider trüben mehrere „Altlasten" den Spielspaß deutlich. Nach wie vor gibt es Grafikfehler (Asphalt-Blitzer) ohne Ende, was ganz deutlich im Monaco-Tunnel zum Vorschein kommt. Das Pop-Up-Dilemma der beiden Vorgänger ist keineswegs besser geworden, und auch gelegentliche Stocker beim Grafikdaten-Spoolen von der CD nerven in unregelmäßigen Abständen. Eine konstantere Framerate war ebenfalls auf der großen Versprechungsliste zu finden, was in der Realität natürlich wieder mal nicht passiert ist. Mir drängt sich der schlimme Verdacht auf, daß die Programmierer mit ihrer Arbeit eigentlich noch nicht fertig waren und im Angesicht des heranrückenden Saisonendes, keine Chance mehr hatten, noch ein paar Monate Entwicklungszeit zu investieren. Sicherlich, dank der aktuellen Lizenz und der schier grenzenlosen Setup-Vielfalt bleibt Formel 1 '98 einer der interessantesten Genrevertreter im Videospielebereich. Die verschiedenen Piloten und Teams sorgen für genug Abwechslung, der Grand Prix-Modus erfreut sich eines genüßlich ansteigenden Schwierigkeitsgrades, und auch die Steuerung - egal ob digital oder analog - macht keine Probleme. Wer ein PS-Verrückter und Ferraristi ist, kommt um dieses Update nicht herum.*
Leider können wir die Dialoge der beiden Kommentatoren nicht beurteilen, da ein Bug (?) zum ständigen Loop-Back ein und des selben Satzes aufforderte.



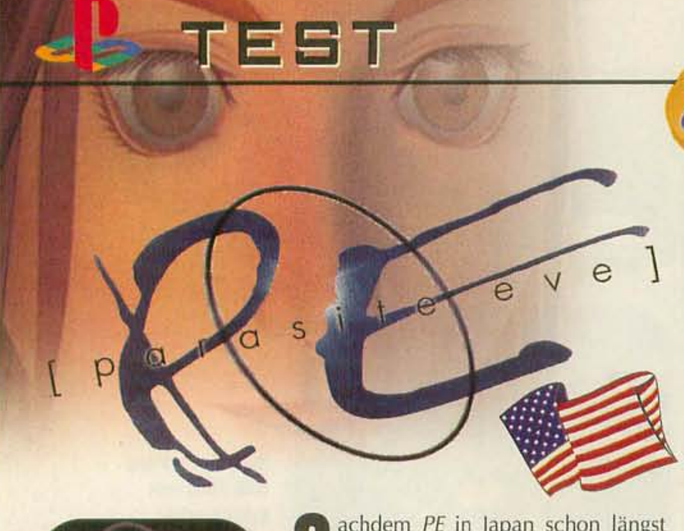


INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Formel-1-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Psygnosis/ Visual Sciences
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1-2 (bis zu 4 mit Linkkabel und Splitscreen)
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Analog-/Dual-Shock-Support
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	85 %
Musik:	—
Sound:	78 %

Spielspaß:







Wirklich gruselig: Eve ist mehr Monster als Frau und auch noch hochschwanger (Halleluja!)



Nach sechs *PE*-Tagen erhält man die "Ex-Game"-Option.



Dann öffnet auch das Chrysler Building seine Pforten.

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	2 CDs
Hersteller:	Squaresoft
Testversion:	Galaxy München (089 - 760 51 51)
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Analog-Pad-kompatibel; Demo-CD mit FF VIII, Xenogears, BF Musashi und Bushido Blade 2 liegt bei
geeignet ab:	16
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 130 Mark
Grafik:	76 %
Musik:	65 %
Sound:	70 %



Spielspaß:



Nachdem *PE* in Japan schon längst abgefeiert ist und dort mittlerweile zum lauwarmen Kaffee gehört, geht der Spaß in Amerika – und damit auch für uns, da jetzt die Handlung halbwegs verständlich ist – gerade erst richtig los. *Parasite Eve* ist eine Mischung aus *Final Fantasy* und *Resident Evil*, wobei der Schwerpunkt klar auf den RPG-Elementen liegt.

Ihr schlüpft in die Rolle der jungen NYPD-Officerin Aya Blair, die an Weihnachten mit einem Freund die Oper besucht. Während der Aufführung mutiert die Opernsängerin zu einem Ungeheuer und verwandelt fast alle Bewohner New Yorks in Monster. Erst nach ca. acht Stunden Spieldauer löst sich das Rätsel um die Opernsängerin, und warum nur Aya sie stoppen kann. Auch die Rolle des japanischen Professors, einer der vier Hauptpersonen, bleibt lange unklar. Das Spiel ist in sechs Tage aufgeteilt, wobei sich die Lebensbedingungen in New York täglich verschlechtern.

Auf Eurem Weg zum Central Park, zum Naturkundemuseum oder nach Soho werdet Ihr ständig von Ayas Kollege Ben eskortiert, der jedoch nicht direkt ins Spiel eingreift. Zu Beginn ist Eure Handlungsfähigkeit sehr begrenzt. Nur mit einer Pistole und schußsicheren Weste ausgestattet, streift ihr durchs Opernhaus, wobei die Kamera à la *Resident Evil* immer fest justiert ist. Kommt es zu einem Kampf, wird in eine rollenspieltypische Perspektive umgeblendet. In der Kampfarena kann man sich, im Gegensatz zu *Final Fantasy VII*, jedoch frei bewegen und somit den feindlichen Geschossen ausweichen. Um den Gegner angreifen zu können, muß sich Euer ATB-Energiebalken immer wieder aufladen. Genauso verhält es sich auch mit Ayas "Parasite-Energy", die dazu da ist, um entweder Eure Power aufzuladen, oder um Special Moves auszuführen. Neue Waffen oder Ausrüstungsgegenstände findet Ihr in Kisten.



Die erste herzliche Begegnung mit der infizierten Eve in New Yorks Carnegie Hall.



Ein Beispiel dafür, was man mit "Parasite Energy" so alles anstellen kann.



Auch die Dinos im Naturkundemuseum bleiben von den Mitochondrien nicht verschont.

Mit Hilfe spezieller Tools oder Bonuspunkte, die nach Erreichen einer höheren Ebene verteilt werden, könnt ihr Eure Panzerung und Waffen verbessern, so daß der finale Fight eigentlich kein Problem darstellt. Wer speichern will, begibt sich einfach ans nächste Telefon und ruft im Hauptquartier an. Der Sound ist leider ziemlich karg und trägt wenig zur Stimmung bei. Dafür wird die faszinierende Story von wirklich beeindruckenden FMV-Sequenzen untermalt. *ds*

Meine Meinung: *Parasite Eve fährt mit den Gefühlen der Square-Fans Achterbahn. Zum einen sind da die wunderschöne Grafik, tolle Videosequenzen und eine faszinierende Story, welche einen in ihren Bann ziehen. Dem gegenüber steht der klägliche Sound (fehlt bei Unterhaltungen sogar ganz) und ein viel zu geringer Spielumfang. Auch das eine zusätzliche Gebäude (Chrysler Building), welches beim zweiten Durchspielen neu auf der Karte erscheint, kann darüber nicht hinwegtäuschen. Manche Passagen, wie das Durchlaufen des Central Parks, wirken zudem unnötig lang; ein paar Rätseleinlagen mehr hätten sicher auch nicht geschadet. Da man schließlich das Ende der Geschichte wissen will, hält die Begeisterung auch eine Weile an. Unter Berücksichtigung des fehlenden Langzeitspielspaßes ist aber leider nicht mehr drin als ein "knapper Classic".*

SUPER

music

music creation for the PlayStation



Im Sequencer-Fenster setzt Ihr die Musikstücke zusammen.

Die gute, alte Zeit ist wieder da. So kam es uns zumindest beim "Anspielen" von *Music* vor. Codemasters hat sich auf einen Grundsatz der Spieleentwicklung besonnen und das Spiel einfach weggelassen: *Music* ist zwar interaktiv, aber kein Game. Statt dessen wird die PlayStation in einen Sequencer mit 16 Spuren verwandelt, der mit vorgefertigten Samples zum Komponieren einlädt. Ein Sequencer ist ein Gerät, das eine programmierte Abfolge von Noten (oder eben Samples) zu bestimmten Zeiten abspielt. Dadurch ist es auch ohne größeres Taktgefühl oder Musikverständnis möglich, eigene Stücke zusammenzustellen. Nehmen wir als Beispiel eine Schlagzeugspur: Ein Sample enthält eine Bassdrum, eines ein Becken und eines eine Snaredrum. Aneinandergereiht und in einer festen Reihenfolge abgespielt, ergeben diese drei Samples eine komplette Schlagzeuguntermalung. Nun noch ein paar Streicher, Synthesizer und Effekte hinzugefügt – fertig. Wem das zu kompliziert erscheint, der kann sich von der CD eins der fertigen Demo-Stücke laden und analysieren. Besonders die Bedienung des Riff-Editors ist etwas gewöhnungsbedürftig. Zusätzlich zur Musik ist eine programmierbare Lichtorgel im Programm vorhanden, mit der die Eigenkreationen passend untermalt werden. Alle Kompositionen werden auf Memorycard gespeichert. *af*



Eigene Riffs entstehen im Riff-Editor.

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	Sequencer
Datenträger:	CD
Hersteller:	Codemasters
Testversion:	Codemasters
Spieler:	1
Speicher-option:	MC
Features:	Eingebaute Lichtorgel
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	–
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	70 %
Musik:	80 %
Sound:	-- %

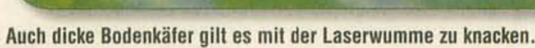
Meine Meinung: Music ist ein völlig abgefahrenes Produkt. Auf Amiga und PC habe ich mir einige Nächte um die Ohren geschlagen, um mit den verschiedenen Sequencer-Programmen Musik zu machen – bis mir schmerzhaft klar wurde, daß ich besser schreibe als komponiere. Spaß macht es trotzdem, eigene Klangkreationen zusammenzustellen. Die Soundqualität ist gut, und die mitgelieferten Samples zahlreich. Hier liegt auch das größte Problem - eigene Samples könnt Ihr nicht einbinden. Sie wären auch zu groß, um sie auf einer Memorycard zu speichern. Die Lichtorgel hat einen größeren Fun-, als Nutzwert und reagiert auf eingelegte Musik-CDs auch nicht anders als auf weißes Rauschen. Zur Visualisierung der eigenen Sounds reicht sie aber allemal. Konsolenfreaks unter den Musikern werden ihren Spaß mit dem Teil haben, der Rest der Menschheit sollte sich fragen, ob er genug Kreativität und Ausdauer besitzt.

SUPER









Auch dicke Bodenkäfer gilt es mit der Laserwumme zu knacken.

Gestärkt vom 32-Bit-Einstieg mit *Croc* wagt sich Argonaut erstmals an ein N64-Projekt. Der endlose Kampf zwischen Gut und Böse geht in eine neue Runde. Ubi Soft gibt N64-Kammerjägern neue Spielperspektiven.

Wir schreiben das Jahr 2010, und die Dinge scheinen in den meisten Teilen der Welt normal zu verlaufen. Nicht im Königreich der Insekten: Ein Unfall mit giftigen Chemikalien hatte furchtbare Auswirkungen auf die Kleinlebewesen. Alle Nachkommen der verseuchten Insekten sind zu tödlichen Aggressoren mutiert und haben fürchterliche Angriffswaffen entwickelt. Geführt durch eine außerirdische Rasse, haben die Insektoiden mit der Mobilisierung ihrer großen Armeen begonnen, mit dem Ziel, andere Insektenvölker auszulöschen und die gesamte Welt zu vernichten. Zum Glück befindet sich seit geraumer Zeit ein Geheimprojekt namens „Buck" in Arbeit, in dem insektoide Supersoldaten in Form von Bienen-Cyborgs herangezüchtet werden. Der Freiwillige, der für diesen Job ausgewählt wurde, heißt *Buck Bumble*. Er hat die gewaltige Aufgabe, die gesamten Erden-Rasse der friedfertigen Insekten zu schützen.

Zu seinem Schutz ist Buck mit kybernetischen Panzer-Implantaten ausgestattet und verfügt über ein ausbaufähiges On-Board-Geschütz. Auf Euch warten hitzige Stachelkämpfe, in denen das Attackieren der Widersacher von allen Seiten möglich ist! Eine fast grenzenlose Bewegungsfreiheit erlaubt freizügige Luftakrobatik, waghalsige Flugmanöver und taktische Anschleich-Aktionen. Die Dreidimensionalität steigert mit die Beweglichkeit, aber auch das Risiko, getroffen zu werden. Auf den gefahrenreichen Expeditionen begegnen Euch grotesk vergrößerte Ameisen, Käfer, Transporter, Schnaken, Wespen und andere Mutationen, die alle mit unterschiedlichen Verteidigungsmechanismen ausgestattet sind. Jeder Feindcharakter verfügt über ein einzigartiges 3D-Design und individuelle Eigenschaften. Über 21 Missionen, fantastische Distanzwaffen und ein „Cyborg-Match"-Modus sorgen für jede Menge Abwechslung. Für die Motivation von Insektenkämpfern ist durch die vielen Extras in Buck Bumble reichlich gesorgt. Die Parcours sind phantasievoll designt - alles natürlich komplett mit heimtückischen Hindernissen und Fallen. Bei aller Phantasie hätte aber auch etwas mehr Wert auf Übersichtlichkeit gelegt werden sollen. *ws*

Ein fetter Raketenwurm kommt vor unserer Nase aus dem Wasser geschossen.



Buck kann sich völlig frei in seiner Welt bewegen.

Auch dieser Krabbler läßt sich nur mit einer bestimmten Taktik erlegen.

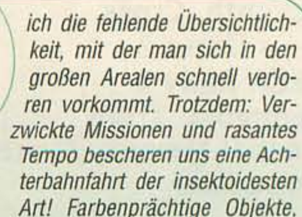
Info

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	3D-Ballerspiel
Datenträger:	96-Mbit-Modul
Hersteller:	Ubi Soft/Argonaut
Testversion:	Ubi Soft
Spieler:	1-2
Speicher-option:	Memory Pak 5 Blocks
Features:	Rimble Pak-Support
geeignet ab:	6
Schwierigkeit:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	77 %
Musik:	79 %
Sound:	78 %

Spielspaß:



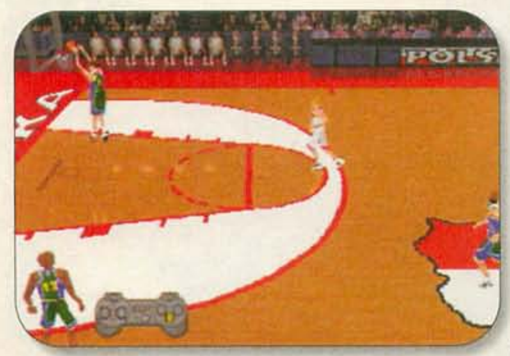
Meine Meinung: *Freunde actionreicher Ballerspiele dürfen frohlocken: Buck Bumble ist mit das Beste was ihnen in den kommenden Monaten für das N64 unterkommen kann. Für Abwechslung ist gesorgt: Mal wird hauptsächlich gesammelt, mal besteht ein Level aus purer Ballerei, mal aus einem verzwickten Labyrinth. Optisch und musikalisch auf der Höhe der Zeit, wenn auch stellenweise bei flotten Kameraschwenks und hoher Feinddichte etwas ruckelig, sollte das Spiel auf keinen Fall unterschätzt werden. Leider gibt es noch ein Manko, das den Bienenspaß etwas hemmt. Damit meine ich die fehlende Übersichtlichkeit, mit der man sich in den großen Arealen schnell verloren vorkommt. Trotzdem: Verzwickte Missionen und rasantes Tempo bescheren uns eine Achterbahnfahrt der insektoidesten Art! Farbenprächtige Objekte, ulkige Animationen und die liebevoll gestalteten Sprites halten den Spieler länger als gedacht bei Laune. Spielerisch reicht das Modul zwar bei weitem nicht an diverse Nintendo-Highlights heran, besticht aber durch seine leichte Steuer-Zugänglichkeit und einige akrobatischer Feinheiten, die es in solcher Form noch nicht auf dem N64 zu sehen gab.*



GUT







Nicht einmal die Replay-Funktion genügt heutigen Ansprüchen.



Australien gegen Argentinien – was für eine grandiose Paarung.

Sportspiele, die auf offizielle Lizenzen verzichten, haben in den allermeisten Fällen einen sehr schweren Stand. Und so verhält es sich auch bei *World League Basketball* aus dem Hause der altgedienten High-Voltage-Entwickler (*NBA Jam*/Jaguar, *Tempest 2000*/SAT und *NCAA Final Four*/PS). Zwar stehen Euch mit 32 Nationalmannschaften und drei Spielmodi (Freundschaftsspiel, Saison, Turnier) genug Kombinationen zur Verfügung – doch wer interessiert sich z.B. schon für die schlappe Begegnung zwischen China und Australien? Die NBA verspricht höchste Basketball-Glücksgefühle und sonst nichts! Ausgesprochen mager auch *WLB*s optische Präsentation: Die polygonalen Spieler bewegen sich einen Tick zu schnell über den blankpolierten Hallenboden, die Dunks sind viel zu altbacken und die Animationen schlichtweg ein übler Scherz. So drehen sich die Hünen in Sekundenbruchteilen um 180 Grad – von Realismus weit und breit keine Spur. Da reißen auch vier Kameraperspektiven, die durch Druck der L-/R-Tasten aufrufbaren Spielzüge sowie mehrere Schwierigkeitsgrade nichts mehr raus.

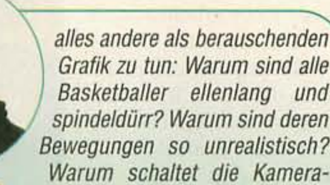
Das einzig wirklich Erfreuliche ist der Mehrspielermodus, in dem bis zu acht Zocker gleichzeitig mitspielen dürfen. Hier kommt wenigstens für kurze Zeit Stimmung auf. *ds*

INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Basketball-simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	High Voltage Soft
Testversion:	Mindscape
Spieler:	1-8
Speicher-option:	Memory Card 2 - 9 Blöcke
Features:	Multi Tap
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	3-7
Preis:	ca. 110 Mark
Grafik:	62 %
Musik:	45 %
Sound:	50 %

Spielspaß:





Meine Meinung: *No Way! Angesichts all der hochkarätigen Basketballsimulationen, die den PlayStation-Markt bevölkern, gehört World League Basketball in die Rubrik "Braucht kein Mensch". Das hängt nicht nur mit dem Verzicht auf die zugkräftige NBA-Lizenz zusammen, sondern hat vor allem mit der alles andere als berauschenden Grafik zu tun: Warum sind alle Basketballer ellenlang und spindeldürr? Warum sind deren Bewegungen so unrealistisch? Warum schaltet die Kameraperspektive bei Freiwürfen nicht um? Warum mußten wir wochenlang einem Testmuster hinterhertelefonieren? Etwa, weil WLB nix taugt.....?*

GEHT SO



Moto Racer 2

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	EA/Delphine
Testversion:	Electronic Arts
Spieler:	1-2
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Motocross und Highspeed-Rennen, Streckeneditor
geeignet ab:	6
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	84 %
Musik:	60 %
Sound:	78 %

Als EA dem PS-lüsternen Spielevolk letztes Jahr (siehe VG 11/97) *Moto Racer* zum Fraß vorwarf, waren alle hellauf begeistert – coole Grafik, atemberaubender Speed und klasse Ideen erfreuten nicht nur die Fans des Genres. Ob das Sequel wohl an den Erfolg des ersten Teils anzuknüpfen vermag? Die Antwort ist ein eindeutiges: Ja! Wie gehabt, steuert Ihr sowohl High-Speed- als auch Motocross-Bikes über mittlerweile rund 32 Strecken. Bevor Ihr Euch aber ins Geschehen werft, müßt Ihr Euch noch für einen der drei Spielmodi (Training, Arcade oder Meisterschaft) entscheiden. Während der erste – wie der Name schon sagt – zum Üben gedacht ist, entläßt Euch der zweite sogleich ins Spiel. Der Punkt "Meisterschaft" führt Euch mitten in ein Etappenrennen, bestehend aus fünf bis zehn Runden.

Doch was ist nun wirklich neu beim zweiten Teil? Erstens wählt Ihr zwischen Simulations- und Arcadestil. Während Ihr im ersten Fall mit einem realistischen Fahrverhalten der Zweiräder konfrontiert werdet, brettert Ihr im Arcade Mode nach Gutdünken über die Strecke. Zweitens dürft Ihr Euch die Streckenbedingungen selbst aussuchen. Nächtlicher Schneeschauder oder doch lieber brütende Hitze? Das bleibt Euch überlassen!

Das Fahrverhalten Eurer Bikes ändert sich je nach Wetterlage schlagartig. So rutscht Ihr auf einer zugeschneiten Strecke z.B. wesentlich schneller seitlich weg als bei Sonnenschein.

Die Grafik sieht – egal, ob bei Regen, Schnee oder Sonnenschein – eine ganze Ecke besser aus als beim *MR 1*. Häuserschluchten, Farmen und Felder säumen auch hier wieder hauptsächlich die Strecke. Schmankerl, wie Lens-Flair-Effekte machen das echte Renn-Feeling perfekt. Drei der vier einstellbaren Kameraperspektiven sind in Abstufungen schräg hinter der Schulter des Fahrers postiert, eine hinter dem Lenkrad. Der Geschwindigkeitsrausch in der Ego-Perspektive kommt allerdings nur mit dem Analog-Pad richtig überragend.

Ist Euch die alleinige Hatz zu langweilig, dann schnappt Euch einen Kumpel und zockt per Splitscreen zu zweit. Hierbei ist es besonders witzig, die eigenen Strecken abzufahren, welche sich mit dem Editor schnell und einfach erstellen lassen. *ds*

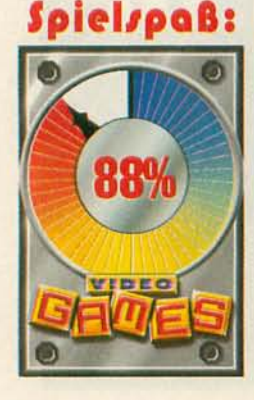
Vielleicht sind 311 km/h für diese verschneite Strecke doch etwas zu schnell...

Nächtliche Rennen sind nicht nur eine ziemlich romantische Angelegenheit, sondern erfreuen vor allem durch tolle Lichteffekte.

Im Zweispielermodus wird der Screen wahlweise vertikal oder horizontal gesplittet.

Mit Hilfe der Editorfunktion bastelt Ihr komplett neue Kurse. Ca. 50 passen auf eine MC.

Spielspaß:





Vor jedem Rennen wählt Ihr das am besten geeignete Bike (unterscheiden sich in Grip, Beschleunigung, Speed und Bremsen). Zur Belohnung gibt's später dann noch gespiegelte Kurse bzw. Reverse-Tracks.

__Meine Meinung:__ Und wieder geht der erste Preis für das beste PS-Motorradrennspiel an Delphine. Die logische Fortsetzung der Steilvorlage des ersten Teils mündet hiermit im noch schnelleren, noch umfangreicheren und grafisch noch perfekteren Moto Racer 2. Das Handling der Bikes ist nach wie vor unerreicht exzellent. Sowohl Anfänger als auch Profis bekommen hier Monate Spielspaß pur kredenzt. Die Verbindung von Querfeldein- und "normalen" Rennstrecken macht extrem viel Laune. Die dargebotenen Schülerbandgitarrenriffs werden zwar schnell langweilig, ansonsten gibt's aber ausnahmsweise mal rein gar nix zu meckern.

SUPER



FILM & SOFTWARE PIRATEN
GVU
GVU
GVU
GVU
GVU
GVU
GVU
...wir kriegen sie alle!
GVU
Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen
Bramfelder Straße 102 a
D-22305 Hamburg
Telefon: (040) 6906141-44
Telefax: (040) 6906237
Internet: www.gvu.de
Eine Initiative von:
Bundesverband Video e.V.
Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V.
VdF Verband der Filmverleiher

NHL 99

Was für eine Traumsituation! Nur die schönsten Szenen werden automatisch wiederholt.

Der Deutsche Uwe Krupp trifft auch im Unterzahlspiel (sagt man).

Die diesjährige Replay-Funktion bietet auch Einzelbilder des Geschehens an.

EA Sports läutet langsam aber sicher die 99er-Runde ein. Nach *Madden NFL '99* folgt mit *NHL '99* das lang erwartete Sequel des kanadischen Eishockey-dauerbrenners. Insgesamt stehen 49 Teams (27 NHL-Clubs, 18 Nationalmannschaften sowie zwei All-Star-Teams) zur Auswahl. Die Ländermannschaften dürft Ihr aber nur beim Freundschaftsspiel oder im Turnier zum Sieg führen. Gerade letzterer Modus sorgt für heiße Duelle, da Ihr das Teilnehmerfeld nach eigenem Geschmack zusammenstellen könnt. Hier findet Ihr beispielsweise heraus, ob der Olympiasieger Tschechische Republik gegen den aktuellen Stanley-Cup-Gewinner aus Detroit eine Chance hat. Die weiteren Spielmodi decken mit dem spannenden Penaltyschießen, einer kompletten Saison und den PlayOffs alles ab, was das Herz eines Eishockeyfans begehrt.

Wie in *Madden NFL '99* hat EA Sports auch bei diesem Game ein Herz für Neulinge. War es in der Football-Simulation der eingängige "One-Button-Mode", erwartet Euch hier ein brandneuer Anfängermodus. Dabei verhalten sich die gegnerischen Mannschaften alles andere als intelligent, und Regelverstöße werden nicht geahndet. Echte Profis lachen darüber und passen das Game lieber ihren Wünschen an: Ob Spielfeldgröße (NHL bzw. international), Mannschaftsaufstellung oder Zusammensetzung der Liga – nahezu jede Kleinigkeit ist voreinstellbar. Falls Ihr mit den vorhandenen Mannschaften unzufrieden seid, dürft Ihr Euch eigene Teams zusammenstellen, neue Spieler kreieren oder vorhandene Cracks von einem Club zum anderen transferieren. Angesichts der zahlreichen Statistiken, die Euch die Stärken und Schwächen der Kufenkünstler vor Augen führen, stellt Ihr so mit Leichtigkeit in wenigen Minuten ein absolutes Superteam zusammen. Die Steuerung ist nach wie vor eingängig und wird nun durch eine **Poweranzeige** ergänzt, die Euch die Stärke des Schusses anzeigt.

Auch in Sachen Grafik gibt es eigentlich nur Anlaß zur Freude. Den polygonalen Spielern merkt man an, daß sie durch Motion-Capture gestandener NHL-Profis zum virtuellen Leben erweckt wurden. Ebenso gelungen sind die Stadien, die ihren realen Vorbildern bis ins letzte Detail nachempfunden sind und zudem durch effektvolle Cut-Scenes vorgestellt werden. All diese Verbesserungen werden aber durch eine **niedrigere Framerate** teuer bezahlt.

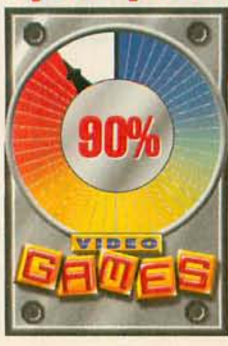
Soundtechnisch gibt es angesichts der harten Menümusik, den guten Kommentaren (hierüber läßt es sich vortrefflich streiten) und den hyperrealistischen Special-FX nichts auszusetzen. Witziger Höhepunkt sind die Durchsagen des Hallensprechers: Da sucht der kleine Achim seinen Vater, ein Herr Schmidt hat den Hauptpreis gewonnen und Falschparker sollen ihr Auto wegfahren. Das alles sorgt für ein authentisches Hallenfeeling und hebt den Realismusgehalt ungemein. *ds*

Im Saisonmodus spielen Verletzungen eine sehr große Rolle für Euer Team.

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	Eishockeysimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	EA Sports
Testversion:	Electronic Arts
Spieler:	1-8
Speicheroption:	Memory Card 1 bis 8 Blöcke
Features:	Analog- und Dual-Shock-Support
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4-8
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	85 %
Musik:	80 %
Sound:	85 %

Spielspaß:



Meine Meinung: *Mit NHL '99 hat Electronic Arts bewiesen, daß es immer etwas zu verbessern gibt. Ob Anfängermodus, Trainingsoption oder der Dual-Shock-Support – die Programmierer haben nahezu alle "Schwachstellen" ausgemerzt. Lediglich die in meinen Augen etwas zurückgeschraubte Framerate stört ein wenig. Im Eifer des Gefechts fällt dies aber kaum ins Gewicht. Egal, ob Ihr Euch als Anfänger, Fortgeschrittene oder Profis bezeichnet, mit NHL '99 werdet Ihr viele spannende Stunden erleben; und das mit bis zu sieben weiteren Mitspielern. Yeah!*

SUPER



Die graphische Ausarbeitung der Spieler ist grandios.

Endlich kümmert sich der ausgewiesene Sportspielspezialist EA Sports auch um die Eishockeyfans unter den N64-Besitzern. Dank NHL/NHLPA-Lizenzen sind alle 27 Teams der National Hockey League inklusive der originalen Spieler vertreten. Darüber hinaus dürft Ihr den Stock auch in einer von 18 Nationalmannschaften schwingen. Dazu stehen Euch insgesamt fünf Spielmodi plus das kurzweilige Penaltyschießen zur Verfügung. Vor allem an Frischlinge wendet sich der brandneue Anfängermodus. Hier braucht Ihr Euch keinerlei Sorgen über Icing oder Abseits zu machen – der Schiedsrichter läßt alles durchgehen. Das gilt auch für die spaßigen Rangeleien zwischendurch. Obwohl die Grafik nicht hochauflösend ist, kommt das Ambiente exzellent rüber. Die NHL-Cracks bewegen sich dank Motion-Capturing geschmeidig über das blitzende Eis und die Goalies legen spektakuläre Saves hin. Im Gegensatz zur 32-Bit-Variante beschränkt sich der US-amerikanische Sprecher auf sinnlose Binsenweisheiten à la "What a shot!". Auch auf die ansehnlichen Kamerafahrten, die Euch vor jedem Match das jeweilige Stadion vorstellen, müßt Ihr verzichten. Ansonsten halten sich die Unterschiede zur PS-Version in Grenzen. *ds*



Über die zuschaltbaren Taktiken freuen sich vor allem Eishockeyprofis.

Info

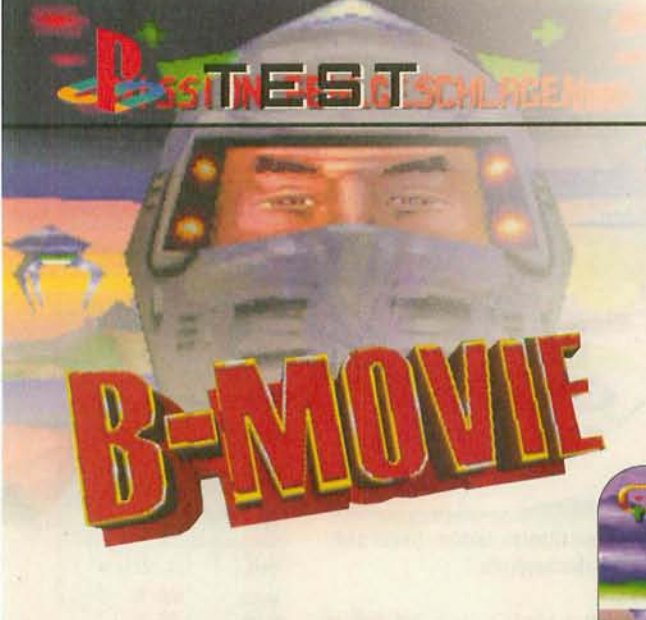
System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Eishockey-simulation
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	EA Sports
Testversion:	Electronic Arts
Spieler:	1-4
Speicher-option:	Memory Pak (80 Seiten)
Features:	Rumble-Pak-Support
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	2-8
Preis:	ca. 120 Mark
Grafik:	85 %
Musik:	78 %
Sound:	81 %

Spielspaß:



Meine Meinung: *Mit NHL ´99 hat EA Sports ein wahres Meisterwerk hingelegt, das von der Konkurrenz nur schwerlich zu übertreffen sein wird. Sowohl in Sachen Gameplay, als auch in punkto Grafik läßt das Spiel keine Wünsche offen. In Kombination mit dem hohen Realismusgehalt (Statistiken, Reihen bearbeiten, Spielertransfers) ergibt sich eine Eishockeysimulation, die selbst höchsten Ansprüchen gerecht wird. Höhepunkt ist der Vierspielermodus, in dem jeder seinen "eigenen" Starplayer über das Eis lenkt. So sieht Multiplayer-Spielspaß in Reinstform aus!*

SUPER



B-Movie

Zwölf verschiedene Gefährte sind im Fundus vorhanden.

Der Eindruck täuscht – die UFOs sind alles andere als friedlich.

Die verschlafene Kleinstadt wird durch Explosionen aufgeschreckt.

Bei niedrigem Energieniveau tankt Ihr in der Basis wieder auf.

Haltet Euch genau an die Vorgaben, sonst scheitert die Mission.

Jeder hat einen persönlichen B-Movie-Favoriten. Seien es nun Filme von Russ Meyer, der berühmte „Plan 9 from outer Space" (Ed Wood lebe hoch) oder Streifen über amoklaufende japanische Atommüll-Monster. Aus der Tradition der amerikanischen Horror-Science-Fiction-Streifen der 50er Jahre stammt auch viel der Inspiration, die das Entwicklerteam „King of the Jungle" zu *B-Movie* hatte. Die Mannen um Raffaele Cecco (Cybernoid, falls sich noch jemand daran erinnert) warfen die typisch fiesen Außerirdischen und die notwendigerweise unbedarften menschlichen Helden in einen Topf mit feinen Polygonen, würzten mit einer Prise Forschung nach und erhielten ein schweres aber ansehnliches Ballerspiel, das seinen Namen nicht wirklich zu Recht trägt.



Mit außerirdischen Komponenten erforscht Ihr neue Waffen.

Die Außerirdischen kommen. Da man nun nicht im voraus sagen kann, daß sie friedliche Absichten hätten, wird kurzerhand die Verteidigungsorganisation Earthlink gegründet, deren heldenhafte Piloten sich unter anderem aus Staubsaugervertretern, abgehalfterten Schauspielerinnen und Prototypen künstlicher Intelligenzen rekrutieren.

Diese skurrile Mannschaft steigt in nicht weniger interessante Fluggeräte, um die Menschheit vor dem drohenden Untergang zu retten. Ihr wählt nach dem Start bis zu drei Vehikel aus, auf die Ihr innerhalb einer Mission zugreifen dürft. Während die anderen beiden aufgetankt und repariert werden, kurvt Ihr – ganz nach Anweisung der Earthlink-Zentrale – durch die Gegend, sammelt Zivilisten und Wissenschaftler ein, transportiert Ingenieure und Flugabwehr-Kanonen von einem Ort zum anderen und ballert fliegende Untertassen ab. Diese hinterlassen von Zeit zu Zeit ein Trümmerstück, das Ihr einsammeln und zu Eurer Basis schaffen solltet. Durch diese und den Einsatz geretteter Forscher erhaltet Ihr nach und nach neue Waffen und Flugmaschinen. Diese unterscheiden sich stark in Leistung und Energieverbrauch - solltet Ihr keinen Saft mehr haben, tankt Euch Eure Heimatbasis kostenlos wieder auf. Bei einem Totalverlust des Schutzschildes macht Euer Flieger eine Bruchlandung und steht erst in der nächsten Mission wieder zur Verfügung. Wechselt daher die Vehikel rechtzeitig, bevor Euch die Grünlinge den Garaus machen.

Die wirklich gut gelungene Grafik wird auch dann nicht langsamer, wenn sich hunderte von UFOs, Zivilisten und außerirdische Bodentruppen gleichzeitig auf dem Schirm tummeln. Allerdings geht die Übersicht dann schon mal flöten, und schwer ist *B-Movie* von Haus aus. Wen das nicht schocken kann, der wird mit Sicherheit lange und gut unterhalten. *af*



Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	GT Interactive
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1
Speicheroption:	MC
Features:	–
geeignet ab:	16
Schwierigkeit:	8
Preis:	ca. 120 Mark
Grafik:	90 %
Musik:	85 %
Sound:	75 %

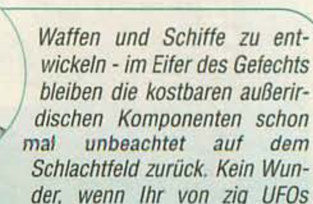
Spielspaß:







SUPER



Meine Meinung: *Ein Spiel nach meinem Geschmack. Das Ambiente schlechten Sci-Fi-Horrors ist perfekt eingefangen, die Wissenschaftler haben lange, weiße Haare und die Aliens sind grün, knuddelig und häßlich zugleich. Allerdings ist mir sauer aufgestoßen, daß schon die zweite Mission ein echter Hammer ist. Erst wurden mir alle Piloten vom Himmel geholt, dann wieder schossen die Fieslinge meinen Versorgungshubschrauber ab – Mission gescheitert. Ein wenig viel Zufall ist im Spiel, aber darüber hinaus gibt es kaum Kritikpunkte. Vielleicht hätte es etwas einfacher sein können, neue Waffen und Schiffe zu entwickeln - im Eifer des Gefechts bleiben die kostbaren außerirdischen Komponenten schon mal unbeachtet auf dem Schlachtfeld zurück. Kein Wunder, wenn Ihr von zig UFOs gleichzeitig umschwirrt werdet und die Zentrale mit neuen Aufträgen nach Euch ruft. Aber erwartet denn wirklich jemand, die Rettung der Erde vor der grünen Gefahr sei etwas Einfaches? Durch die große Menge zusätzlich erforschbarer Schiffe (und die eine oder andere Überraschung) ist für Langzeitmotivation gesorgt – B-Movie ist kein Spiel für einen kurzen Nachmittag.*



Rush Down

Ridge Racer meets Hyper Olympics: Die französische Firma Canal+ Multimedia steigt mit Rush Down ins Konsolengeschäft ein – mit durchwachsenem Erfolg.

Im Splitscreen-Modus fahrt Ihr gegen andere Spieler.

Mit 75 Sachen in die Kurve – Geschwindigkeit ist Trumpf.

Es ist immer wieder schön, einen Newcomer in der Branche begrüßen zu dürfen, und wenn das Produkt-Debüt dann auch noch überdurchschnittlich gut ist, ist die Freude um so größer.

Zugegebenermaßen ist *Rush Down* nicht unbedingt ein Geniestreich, was Rennspiele angeht, aber so viel Innovation war schon lange in keinem Genrevertreter zu finden. Glückwunsch auch an das Entwicklerteam tual Studio Entertainment. Fangen wir bei den Fakten an: Sie fahren auf fünf Kontinenten mit Kajak, Mountainbike und Snowboard gegen die Zeit und computergesteuerte oder menschliche Rivalen. Die 15 verschiedenen Strecken sollten wohl der Schwierigkeit nach geordnet sein, aber leider hat sich da anscheinend der eine oder andere Fehler eingeschlichen. Die Snowboard-Tracks sind bis auf den letzten sehr einfach zu schaffen. Der Japan-Kurs aber ist dermaßen hart, daß wir uns eine Acht im Schwierigkeitsgrad nicht verkneifen konnten. Die vorletzte Kajak-Strecke ist seltsamerweise schwerer als die letzte – aber das mag nur unser Eindruck sein. Anfangs stehen vier verschiedene Fahrer(innen) zur Verfügung, die unterschiedliche Klamotten zur Schau stellen. Die Sportgeräte sind ebenfalls in je vier Ausführungen zu haben und unterscheiden sich stark in ihrem Fahrverhalten. Auf den schwereren Strecken sollten Sie sich ohne die schnellsten Vertreter ihrer Gattung gar nicht erst blicken lassen, wenn sich auch alle gleich präzise steuern lassen. Die Buttonbelegung ist schnell gelernt, allerdings macht dem gehetzten Fahrer die etwas ungenaue Kollisionsabfrage zu schaffen. Der Snowboarder fällt gern mal über den Streckenrand, der Biker radelt durch einen Felsblock und merkt erst hinterher, daß nun eigentlich ein Sturz angesagt ist, und das Kajak war halt nicht ganz dicht. Ein besonderes Lob haben der Soundtrack und das Wasser verdient. Interessante Mischung, oder? Der Soundtrack bietet von Techno über House zu Trance alles, was das Spielerherz begehrt, und das meist in hervorragender Qualität. Und das Wasser sieht besser als jede andere Flüssigkeit aus, die je von einer PlayStation gerendert wurde. A propos rendern: Trotz der vielen Polygon- und Sprite-Objekte und des hohen Spieltempos geht die Framerate einfach nicht in den Keller. Das gleiche gilt für den gelungenen Zweispieler-Modus, bei dem sich die Teilnehmer sogar aussuchen dürfen, ob der Screen horizontal oder vertikal geteilt werden soll. *af*

Eine Kajak-Fahrt ist alles andere als lustig, wenn Steine im Weg sind.

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Canal+ Multimedia
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC
Features:	Bike, Board, Kajak
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	7-8
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	70 %
Musik:	90 %
Sound:	50 %



__Meine Meinung:__ Innovation muß belohnt werden, auch wenn sie sich hinter dem Deckmäntelchen eines mittelprächtigen Spiels versteckt. Etwas Besonderes wäre Rush Down an sich nicht. Aber allein schon die Idee, ein digitales Downhill-Rennen mit Kajaks zu machen, ist mir das "Super" wert. Der geniale Soundtrack fetzt außerdem noch richtig rein, wenn die PlayStation aufdreht und ein schnelles Snowboard oder Mountainbike losgelassen wird. Aber, aber, aber ... Bis hierher ist Rush Down als Debüt ein Knaller. Einige Dinge versalzen dann doch die Suppe. Die Steuerung der einzelnen Sportgeräte ist zwar exakt, fühlt sich aber alles andere als realistisch an. Der Schwierigkeitsgrad der Strecken steigt nicht kontinuierlich an, sondern sprunghaft. Die Kollisionsabfrage kann sich ab und zu nicht zwischen extrem spielfreundlich und extrem fies entscheiden: Man fährt mit seinem Bike durch einen Baum, und zehn Meter weiter meint unser Fahrer dann, sich doch vielleicht irgendwann auf die Nase zu werfen - oder es passiert einfach nichts. Am Ende sind noch einige Stellen zu nennen, an denen Rush Down einfach unfair ist – ein paar Ecken der Chinesischen Mauer und der japanische Snowboard-Kurs hätten noch etwas mehr Feinschliff vertragen.

SUPER

Spielspaß: 73%



Space Station Silicon Valley

In einem Känguruh-Körper tritt Evo im Boxring gegen insgesamt drei Widersacher an.

Die schottische Firma DMA Design hat schon seit grauer Urzeit bewiesen, daß geniale Spielideen auch uneingeschränkt umsetzbar sind. Titel wie *Lemmings* oder *Grand Theft Auto* haben sich durch ein vergleichbar einfaches, aber brilliantes Spieldesign ausgezeichnet. So auch ihr neuestes N64-Spiel *Space Station Silicon Valley*, wo Ihr auf einer verlassenen Raumstation in vier verschiedenen Welten ein rätselbepacktes Action-Abenteuer bestehen müßt. In der Rolle des Evo, seines Zeichens Roboter und Partner des Weltraum-Abenteurers Dan Danger, durchforstet Ihr vier Welten, die sich innerhalb des riesigen Raumstation-Komplexes befinden und von künstlichen Tieren bewohnt werden. Jede Welt repräsentiert eine Klimazone, angefangen von "Europa" über eine "Eis"- und "Dschungel"-Welt bis hin zu einer "Wüsten"-Zone. Nach einem Schiffbruch verliert Evo seinen metallenen Körper und muß fortan als wehrloser Computer-Chip ums Überleben kämpfen. Schutz findet er nur in den Körpern der insgesamt 50 Mechano-Tierarten, die allesamt spezielle Fähigkeiten besitzen. Eure Aufgabe besteht nun darin, Evo in den insgesamt 30 Stages zu den Teleportern zu lotsen, die das Tor zur nächsten Spielstufe öffnen. Um dies zu bewerkstelligen, müßt Ihr Schalter betätigen, Gegner ausschalten (wodurch er ihre Körper in Besitz nehmen kann) und Hindernisse bewältigen. Wenn beispielsweise ein tiefer Graben überwunden werden muß, nimmt man am besten ein Schaf, das für eine gewisse Zeit in der Luft schweben kann. Müssen mehrere Gegner erlegt werden, solltet Ihr hingegen ein stärkeres Tier, wie den Hund auf Rädern (bewaffnet mit Raketen) oder einen Löwen, nehmen. In jeder Stage jedoch könnt Ihr nur auf ein bestimmtes Sortiment an Tierarten zurückgreifen. Das Super-Kamel (bewaffnet mit einem Kanonenturm!) z.B. taucht logischerweise nur in bestimmten Stages der Wüstenwelt auf. Aber keine Bange. Ähnlich wie in *Lemmings* könnt Ihr auf eine unbegrenzte Menge von Continues zurückgreifen, so daß Ihr Gelegenheit habt, jedes verfügbare Tier einmal auszuprobieren. *tet*



Die Streiche der cybernetischen Evolution: Ein Hund mit einem Flugzeugkörper.



Einige Tiere besitzen die Fähigkeit, Gegenstände zu transportieren.

In der Eiswelt wird ein wunderschöner Unterwasserlevel erforscht.

Fliegender Wechsel: Evo hat ein Schaf deaktiviert und nimmt dessen Körper ein.

So kam's





Nach der Bruchlandung wird Evos Roboter-Körper zertrümmert. Fortan läuft er als Computer-Chip herum.

Info

System:	Nintedo 64
Spieletyp:	Action Adventure
Datenträger:	256 MBit
Hersteller:	DMA Design/ Take 2 Interactive
Testversion:	Take 2 Interactive
Spieler:	1
Speicher-option:	intern
Features:	Rumble-Pack
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	72 %
Musik:	51 %
Sound:	57 %

Spielspaß:



Meine Meinung: DMA hat es uns wieder einmal gezeigt. Ein erstklassiges Spiel braucht weder aufwendig gerenderte Zwischensequenzen, noch irgendwelche komplizierten Handlungsabläufe, um den Spieler in seinen Bann zu ziehen. Allein der Ideenreichtum, der sich in den mehr als 50 Tierarten widerspiegelt, zeugt davon, daß die Entwickler viel Spaß bei der Arbeit hatten. Die teilweise kniffligen Rätsel (oder besser gesagt, Hindernisse) scheinen zu Beginn unlösbar. Hat man sich aber erst einmal einen Überblick über die Stage beschafft, kann man sie durch den Einsatz von bestimmten Fähigkeiten einzelner Tiere systematisch lösen. Space Station Silicon Valley erinnert diesbezüglich ein wenig an Lemmings, wo Ihr durch den Einsatz von unterschiedlichen Lemming-Arbeitern auch Hindernisse aus dem Weg schaffen mußtet. Der grundlegende Unterschied jedoch besteht darin, daß Ihr die einzelnen Tiere selbst steuert. In späteren Levels ist auch ein wenig Geschick und Fingerspitzengefühl vonnöten. Nicht selten tauchen Passagen auf, wo Ihr über mehrere frei schwebende Plattformen springen müßt. Sogar eine First-person-Shooting-Stage und ein Boxkampf mit einem Känguruh (!) warten auf Euch. Für Abwechslung ist somit ohnehin schon gesorgt. Space Station Silicon Valley ist zweifelsohne ein Titel, der in keiner N64-Sammlung fehlen darf.

SUPER



S.C.A.R.S.

Bei *S.C.A.R.S.* geht zwar relativ fix die Post ab, vernünftige Power Slides sind jedoch nicht möglich, was eines der größten Mankos des Spiels ist.

Wie schon *Streetracer*, wartet auch *S.C.A.R.S.* mit einem Vierspielermodus auf, definitiv ein großer Pluspunkt.



Nachdem die letzten großen Rennspiele dieser Saison mehr wert auf Realismus (*GT*, *NfS 3*) legten, beschert uns Ubi Soft mit diesem Titel einen eher unrealistischen, dafür aber um so tierischeren Racer (im wahrsten Sinne des Wortes). Die Handlung spielt im Jahr 3000, weshalb der Arbeitstitel auch *VR 3000* lautete. Ihr seid hier eigentlich gar kein richtiger Rennfahrer, sondern die individuelle Schöpfung eines von neun Mega-Computern, die sich jeder ein animalisches Gefährt haben einfallen lassen (S.C.A.R.S = Super Computer Animal Racing Simulation). So ist vom Löwen über eine Kobra bis hin zum Hai einfach alles vertreten, an das man irgendwie vier bullige Reifen hängen könnte.

Wie schon ein Jahrtausend früher üblich, als noch Menschen dem Motorsport frönten, besitzt auch hier jedes Fahrzeug unterschiedliche Werte in den Kategorien Beschleunigung, Geschwindigkeit, Panzerung und Grip. Zu Beginn könnt Ihr allerdings nur zwischen fünf Tieren und einem der insgesamt vier Cups wählen. Der Rest muß hart erspielt werden (wie auch die Spiegelstrecken). Sobald die Ampel dann auf Grün springt, geht es auch schon los, und das Feld kämpft um vordere Positionen, aber vor allem um Goodies, die auf der Strecke herumliegen. Neben dem kurzzeitigen Beschleunigungsschub und Schutzschildern, gibt es auch ein paar neue Extras, die sich sehen lassen können. So dürft Ihr z.B. Barrieren oder Energiefelder auf der Strecke postieren. Aber Vorsicht: Springt ein Gegner vor Euch drüber hinweg, hängt man schneller in den eigenen Hindernissen als einem lieb ist. Die Strecken sind sehr abwechslungsreich gestaltet (vom Strand über Lava bis zum Schnee kommt jede Klimazone vor), und wer sich umschaut, wird schnell die ein oder andere Abkürzung entdecken. Nur Fahrer, die ihren Wagen gut unter Kontrolle haben und ihre Waffen richtig einsetzen, haben eine Chance, sich nach vier gefahrenen Runden auf einem der ersten Plätze wiederzufinden. Das Abrechnungssystem sieht für verschiedene Rekorde, wie z.B. die schnellste Rundenzeit oder bei keinerlei Schäden am Auto Bonuspunkte vor. Solltet Ihr einen Cup gewinnen, könnt Ihr in der nächsten Klasse teilnehmen. Außerdem besteht dann die Möglichkeit im Challenge Modus noch vier weitere Fahrzeuge dazu zu verdienen. Die gute Nachricht für alle Großfamilien: Bei *S.C.A.R.S* dürfen bis zu vier Spieler gleichzeitig mitmischen! *ds*



Im Einspielermodus gibt's auch ein Replay (wie bei GT) und 'nen Ghost-Modus.

Meine Meinung: *Schon viele haben es versucht, und ebensoviele sind daran gescheitert: Ein Spiel wie Micro Machines oder gar Mario Kart nachzuahmen, ist eben keine leichte Aufgabe (obwohl Vivid Image mit seinem Street Racer schon mal näher am Ziel dran war). Die "Tierrennspielsimulation" S.C.A.R.S. ist definitiv nicht der erwartete Überhit, zählt aber zur Kategorie der "interssanten Neuerscheinungen". Leider liegt der Schwerpunkt insgesamt zu sehr auf den Extras, an eine kurzweilige unbeschwerte Fahrt ist hier nicht zu denken. In punkto Streckendesign und Grafik haben die Programmierer jedoch ein großes Lob verdient – ich denke da z.B. nur an den Lichteffekt der Scheinwerferkegel während der Nachtfahrten. Endlich durfte auch unser Multitap mal wieder das Neonlicht im Spielezimmer erblicken. Vor allem hier zeigt sich das Programm von seiner stärksten Seite (allein ist es dann doch nicht ganz so prickelnd). Wer bislang neidisch auf Nintendos Fun-Racer schaute, der möge mit dem Schielen aufhören und diesen Titel einer eingehenden Prüfung unterziehen (die N64-Version kommt aber auch bald).*

GUT

INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Ubi Soft/ Vivid Image
Testversion:	Ubi Soft
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Card 1 Block/Paßwörter
Features:	Dual-Shock- und Analog-Unterstützung
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	88 %
Musik:	70 %
Sound:	75 %



Spielspaß:



Video Games Classic

The King of Fighters '98

Dream Match Never Ends



Endgegner Goenitz und Kasumi Todo aus King of Fighters '96 sind zwei von nur sieben Charakteren der Serie, die im neuesten Sequel nicht anzutreffen sind.

Jede der derzeit ganz rar gesäten Neo-Geo-Neuerscheinungen von SNK wartet als Kompensation dafür mit einer Reihe von Superlativen auf – so auch *King of Fighters '98.* Ihr haltet mit dem knapp 600 Mark teuren Schnäppchen nicht nur das dickste NG-Modul aller Zeiten (683 Mbit Giga-Power!), sondern auch das Beat'em-Up mit den meisten Kämpfern überhaupt in den Händen. Sage und schreibe 38 SNK-Allstars (!) – darunter zehn hübsche Mädels – geben sich dieses Jahr die Ehre, um im bekannten Team-Battle-Modus drei gegen drei die besten herauszufinden. Gegenüber dem letztjährigen Turnier hat man die Teilnehmerzahl um neun edel gestylte Kampfkünstler erhöht, es befindet sich jedoch mal wieder kein einziges wirklich neues Gesicht darunter: Das legendäre '94er-USA-Team feiert mitsamt seiner Slum-Stage ein Revival, der einäugige Brazil-Söldner Heidern, *Art of Fighting 2*-Karate-Haudegen Takuma Sakazaki und Boß Saishu Kusanagi (Vater von Kyo aus Team Japan) meldeten sich zuletzt in *KoF '95* zu Wort. Die bezaubernden Ladies Mature und Vice kennt Ihr schon als Ioris Begleitung in *KoF '96*. Der allmächtige Endgegner Rugal war bis jetzt mit seinem Orochi-Power-Mythos in sämtlichen Finalduellen zumindest namentlich präsent und ist jetzt erstmals von Anfang an anwählbar. Am bewährten Gameplay hat man, außer ein paar win-

Hier das Ergebnis eines Power Max Super Special Moves von Korea-Kim: 21 Hits!

Benimaru Nikaido vom Team Japan ist nach wie vor der eleganteste und effektivste Fighter.

Blue Mary hat wie viele andere Charaktere ihren eigenen Musik-Track.



Info

System:	Neo Geo
Spieletyp:	2D-Beat'em-Up
Datenträger:	Modul 683 MBit
Hersteller:	SNK
Testversion:	MARO Stuttgart
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card
Features:	Rekordzahl an Kämpfern
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	3-7
Preis:	ca. 600 Mark
Grafik:	83 %
Musik:	89 %
Sound:	85 %



Alle Kämpfer haben wieder obercoole Sprüche auf Lager.

Spielspaß:





In der Alhambra zeigt „Feuerhändchen" Kyo Kusanagi seine Künste.

SUPER

Meine Meinung: *Betrachtet man die Angelegenheit vernünftig, gibt es eigentlich keinen Grund, sich die fünfte Episode der King-of-Fighters-Saga zuzulegen. Es gibt keine wirklich neuen Kämpfer und keine neuen Gameplay-Geistesblitze.*
Schiebt man das Giga-Power-Modul aber in sein geliebtes Neo Geo, ist man sofort von der Atmosphäre gefangen. SNK versteht es wie kein Zweiter (stellenweise vielleicht mit Ausnahme von Capcom), ein fulminantes Bitmap-Prügelspiel zu inszenieren. Alle, aber wirklich alle 38 Charaktere sind cool gestylt, die Stages begeistern durch sanftes Scrolling, viele Background-Animationen und wechselnde Tageszeiten und Bauten, die zahlreichen Posen und Soundeffekte steigern das Beat'em-Up-Feeling weiter, das schließlich in einem umfangreichen Bomben-Soundtrack gipfelt. Für letzteren ging wohl auch ein beträchtlicher Teil des 683 Mbit Speichers drauf. Alle Moves (Specials, Super Specials, Max Power Super Specials, Quick Retreats, Guard Cancels, Super Jumps etc.) gehen gewohnt locker von der Hand und schlagen mit einem hübschen Effekt-Feuerwerk beim Gegner ein. Eine herausragende Combo-Engine besitzt allerdings auch dieser Teil nicht - das war jedoch noch nie eine Stärke der Serie. All jene unter Euch, bei denen Geld keine Rolle spielt, legen sich mit King of Fighters '98 ein echtes Highlight und die Krönung der Serie zu, allerdings fast zum Preis eines Import-Dreamcast – ach ja, für Segas neues Baby soll Gerüchten zufolge sogar eine Umsetzung mit einigen neuen Features geplant sein!



So schaut die klassische 94er-USA-Stage im neuen Outfit aus.

zigen kosmetischen Korrekturen (Stimmungsschwankungen unter den Duellanten, Guard Cancel Attacks, das Continue-Roulette aus *Real Bout 2* und bis zu fünf Super-Special-Move-Balken im Advanced-Modus), jedoch nichts geändert. Die gewaltige Speichermenge floß diesmal in einen gigantischen Soundtrack mit fetzigen Remixes der besten '94er und '96er-Tunes plus einigen exzellenten neuen Tracks und zusätzlichen Animationen. Nahezu jeder Charakter hat seine eigene musikalische Begleitung, mindestens jeweils drei Intro- und Siegposen, eine Menge cooler Japano-Sprachausgaben und zwischen zwei und fünf Super Special Moves, die bei drei gefüllten Balken auch zu Max Power Super Special Moves mit weiteren Martial-Arts-Details und mehr Schaden ausgebaut werden können. Stages gibt es zwar insgesamt nur neun (je zweimal USA und Japan, Korea, China, Arabien, Spanien sowie Rugals Unterwasser-Boß-Stage), die man aber – back to the roots - farbenprächtig mit vielen Animationen und 3D-Grafik-Details ausstaffiert hat. In Bezug auf die Kämpfer hat man dagegen den bekannt schlichten Stil der Serie beibehalten: Keine dicken Cartoon-Muskeln und poppigen



In der fein scrollenden China-Stage macht so ein 11-Hit-Combo gleich noch mehr Spaß!

Comic-Farben bei den Spezialeffekten wie bei den letzten *Fatal Fury*-Teilen. Freax haben diesen Unterschied inzwischen längst erkannt: FF steht mittlerweile für mittelmäßige bis gute Stages und ausladenden Charakter-Animations-Overkill, während KoF die weitaus hübscheren Arenen bietet, aber bei den Effekten etwas schlichter arbeitet. Beide Ansätze haben jedoch



Hier die Original USA-Stage in King of Fighters '94.

ihren eigenen Reiz, was durch den Erfolg jeweils untermauert wird. Aber zurück zu KoF'98: Fast alle Stages verändern sich im Laufe der bis zu fünf dort ausgefochtenen Runden. Als einziger Endgegner fordert Euch übrigens in Form vom ewigen Widersacher Rugal (ist er nun menschlich, ein Cyborg, ein Gott?) das *King of Fighters*-Pendant zum *Fatal Fury*-Running-Gag Geese Howard. Insgesamt konnte man das leicht schwächere *King of Fighters '97* (inzwischen als Import für die Playstation erschienen) klar übertrumpfen. Interessant zu beobachten ist auf jeden Fall, daß die geradzahligen Teile ('94, '96, '98) klar besser ausfielen, als die ungeradzahligen ('95, '97). Eine NG-CD-Version ist auch in Planung, die entsprechenden Ladezeiten möchte ich aber gar nicht erst wissen! *rk*

King of Fighters

Diese mittlerweile fünfteilige Beat'em-Up-Serie ('94 bis '98) stellt neben *Fatal Fury* den größten Erfolg von SNK dar. Inklusive aller Bosse wurden bis jetzt 45 Charaktere eingesetzt, von denen Ihr 38 im neuesten Sequel findet. Zehn davon stammen aus den sieben *Fatal Fury*-Teilen (Andy und Terry Bogard, Joe Higashi, Mai Shiranui, Kim Kaphwan, Billy Kane, Wolfgang Krauser, Geese Howard, Ryuji Yamzaki und Blue Mary), acht aus den drei *Art of Fighting*-Parts (Ryo, Takuma und Yuri Sakazaki, Robert Garcia, Kasumi Todo, Mr. Big, Eiji Kisaragi, King) und weitere drei aus dem Pre-Neo-Geo-Titel *Psycho Soldier*, der Rest sind Neu-Kreationen. Für einen finalen sechsten Teil mit allen jemals angetretenen Stars blieben für '99 demnach also noch folgende sieben Haudegen übrig: Boß Orochi aus KoF '97, Kasumi Todo (Tochter von Todo aus *Art of Fighting 1*) Boß Goenitz und das Endgegner-Team Mr.Big/Krauser/Geese aus KoF '96 sowie Ninja Eiji aus KoF '95. Die einzige offizielle Umsetzung (für PlayStation und Saturn) eines Teils war übrigens *King of Fighters '95*.



Die mittelalterliche Burgen-Welt ist in fünf Minuten am Ende. Könnt Ihr es verhindern?

Diese alpine Schneewelt fällt der globalen Erwärmung zum Opfer.

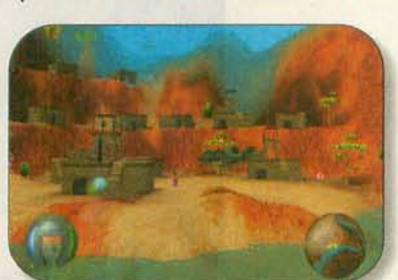
Die Umgebungen sind detailliert und jeweils nach einem Thema gestaltet.

Lebende Legenden in der VG-Redaktion. David Braben, seines Zeichens einer der Väter des Kult-Klassikers *Elite*, kam zu uns und brachte sein neuestes Werk mit, das auf einem ausgestorbenen Computersystem sein Debüt feierte. *V2000* ist eine stark modernisierte Version von *Virus* (oder *Zarch*), das vor Jahren auf dem Archimedes lief. Die Problemstellung ist simpel: Auf verschiedenen Welten haben Aliens einen Virus ausgesetzt, der das Leben aller Bewohner bedroht. Eure Aufgabe ist es, dem Treiben der Mieslinge ein möglichst schnelles Ende zu bereiten.





Groß, stark und sehr gemein sind die feuerspuckenden Drachen. Viel Glück damit!



In diesem Dorf ist auch bald keine Ruhe mehr.

Mit einem kleinen Raumschiff (das natürlich wieder einmal das letzte existierende ist) rast Ihr durch die 3D-Welten, sammelt Gegenstände ein, rettet Eingeborene und zerblast außerirdische Monster in ihre Einzelteile. Um Euch zu unterstützen, setzen die Menschen Fabriken in Gang, die auf den Welten verteilt liegen – sofern Ihr sie dorthin transportiert. Aus den Fabriken erhaltet Ihr dann neue Waffen und andere Unterstützung. Außerdem liegen in der Landschaft zahllose Goodies verteilt. Mit zusätzlichem Treibstoff verwandelt sich Euer Hovercraft in ein Kampfflugzeug Marke „Senkrechtstarter", ein Gewicht hilft Euch beim Tauchen nach unterseeisch versteckten Schätzen, Heilungs- und Schild-Powerups vervollständigen das Repertoire. Interessant und witzig wäre das Ganze, wenn man über den einen oder anderen Schwachpunkt hinwegsehen könnte. Da wäre die Steuerung, die alles andere als intuitiv zu beherrschen ist. Ihr dürft zwar sehr viele Parameter ändern, so richtig einfach zu handhaben wird Euer Gefährt allerdings auch mit analoger Steuerung via DualShock nie. Der zweite und durchaus schlimmere Haken – mal abgesehen vom allgegenwärtigen und sehr dichten Nebel – ist die nicht besonders geglückte „aktive" Kamera, die Euch das Leben schwer macht. Die Zielvorrichtung, die Ihr als Goodie einsammelt, hilft da auch nicht wirklich weiter. Zu viele Schüsse gehen im Eifer des Gefechts daneben, und nur echte Pilotenasse landen gezielte Treffer. *af*

INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Grolier Interactive
Testversion:	Grolier Interactive
Spieler:	1
Speicheroption:	MC
Features:	–
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	7-8
Preis:	ca. 120 Mark
Grafik:	70 %
Musik:	– %
Sound:	60 %

Spielspaß:



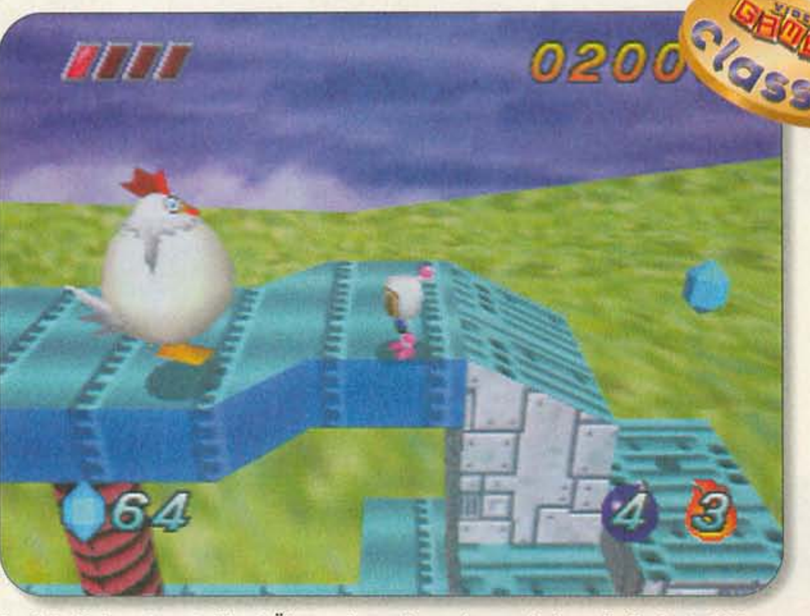
***Meine Meinung:** Worship hin und Kultstatus her, da hat David Braben einen Bock geschossen. Die PC-Version, das sei zur Verteidigung gesagt, ist deutlich übersichtlicher. Auf der PlayStation dagegen ist es besonders im Flugmodus so gut wie unmöglich, exakte Treffer auf – Gott behüte! – schnell bewegliche Ziele wie z.B. Drachen zu landen.*

Wer sich in die Steuerung einarbeitet, kommt aber mit der Zeit auf den nötigen Dreh. Eine nette Idee sind die versteckten Extras, die sich mit akustischen Signalen bemerkbar machen – ansonsten würdet Ihr sie wohl nie finden. Cool ist auch die Sache mit den tragbaren Radarstationen, die Eure Karte erweitern – sofern sie auf Lager sind. Sehr viele extrem unterschiedliche Welten sind zu finden, versteckte Durchgänge in geheime Stages und Abkürzungen versüßen das Leben gestreßter Piloten. Dazu noch die Trophäen, die für Extraleben sorgen – eigentlich wäre V2000 mehr als gut.

Durch das komplizierte Handling, den extremen Nebel und die ungenaue Schußrichtung sackt das actionbetonte Game allerdings brutal ab.

GEHT SO

Bomberman Hero



Das fette Huhn entpuppt sich als Überraschungsei, aus dem nach einem Treffer lauter kleine, gefräßige Kücken schlüpfen.

Gleich nach der Ankunft unseres wackeren Bomberman-Helden in seinem zweiten N64-Abenteuer geht alles drunter und drüber. Das ganze Königreich befindet sich in Unruhe und Aufruhr. Der Verursacher ist schnell entlarvt: Teufelsbaron Garaden Empire hat die niedliche Prinzessin Millian brutal entführt. Da Ihr als feuriger Gentleman dem rüden Treiben nicht länger zusehen könnt, macht Ihr Euch sogleich daran, die holde Schnecke wiederzufinden. Insgesamt gibt es fünf große Planeten-Stationen, die jeweils in unzählige Sub-Stages unterteilt sind. Unterschiedliche Plattform-Typen: bewegend, verschwindend, drehend und katapultierend fordern Bombermans Reaktionen bis zum letzten. Eure Hauptaufgabe besteht darin, kleine Rätsel zu lösen, damit sich z.B. das Tor zum nächsten Level öffnet. Nebenbei gibt es unzählige Bomberman-typische Extras wie z.B. Handschuhe und Fernzünder zu erhaschen, die Eurem Kulleraugen-Hero hilfreich unter die Arme greifen oder zur Lösung diverser Minipuzzles (das Auffinden von Schlüsseln etc.) beitragen. Als Gegnersprites begegnet Ihr ständig angriffslustigen Roboter-Biestern, die in den phantasievollsten Gestalten erscheinen. Durch einfaches Bomben-Werfen oder Kicken entledigt Ihr Euch des lästigen Ungeziefers. Eure Reise führt Euch durch brodelnde Vulkangebiete, abgrundtiefe Unterwasserlandschaften, arktische Eiswelten, abgefahrene Castle-Parcours und viele weitere Hüpf-Terrains. Unterwegs solltet Ihr so viele Kristalle wie möglich sammeln, denn nach über 200 Stück wird Euer Life-Meter erweitert, oder der Skill-Level wird aufgewertet. Neben den bombigen Tricks, die unser Held als Hauptwaffe einsetzt, verfügt er über die Fähigkeit, auf Tieren zu reiten, zu rennen oder sich mutig mit dem Snowboard einen verschneiten Bergsteilhang hinabzustürzen. *ws*

Der große Krabben-Gnom feuert drauf los was das Zeug hält.

Kleine dicke Monsterbacken stellen sich unserem Hero am laufenden Band in den Weg.

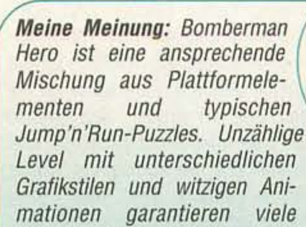
Als Heli-Bomberman hebt unser Hauptdarsteller auch mal in die Lüfte ab.



System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Jump'n'Run
Datenträger:	64-Mbit-Modul
Hersteller:	Hudson Soft
Testversion:	Nintendo
Spieler:	1
Speicher-	Modul hat 4 Speicherplätze
Features:	Rumble Pak-Support
geeignet ab:	6
Schwierigkeit:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	75 %
Musik:	79 %
Sound:	77 %



Ein Twister im Bomberman-Land verheißt nichts Gutes.



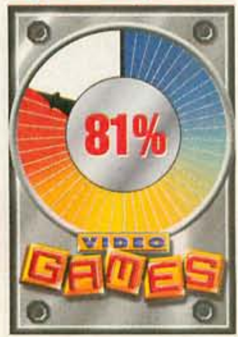
Meine Meinung: *Bomberman Hero ist eine ansprechende Mischung aus Plattformelementen und typischen Jump'n'Run-Puzzles. Unzählige Level mit unterschiedlichen Grafikstilen und witzigen Animationen garantieren viele Stunden reinen Spielspaß. Das Modul vermittelt einen gewissen Motivationsreiz, allerdings kann es nicht an die zahlreichen Miyamoto- oder Rare-Kreationen heranreichen. Freilich, woher die Ideen kommen, ist letztendlich nicht immer für den Spielspaß entscheidend. Mit viel Witz und Einfallsreichtum gingen die Hudson Soft-Programmierer an ihr neuestes Werk. Die verschiedenen Welten sind sehr abwechslungsreich gestaltet: Ihr durchwandert zum Beispiel alte Pyramiden oder macht eine wilde Snowboard-Rides über eine Bergkuppe hinweg und findet Euch plötzlich bei den Robbie-Eingeborenen im Dschungel wieder. Insgesamt bleibt ein gelungener Jump'n'Run-Spaß übrig, der für Freunde harter Bombermänner gepflegte Unterhaltung in vertrauter Grafik-Atmosphäre bietet.*

SUPER



Bei der Höhlenerkundung und beim Bergsteigen ist richtiges Sprungtiming gefragt.

Spielspaß:







Jules Verne läßt grüßen.



Zwei geheime Charaktere gibt's auch zu entdecken.

So sah die Nautiflyus aus.

Eine merkwürdige Sache (engl. = **Oddity**, was gleichzeitig der englischen Aussprache des Drei-Buchstaben-Spieletitels entspricht), in die Kapitän Lamat und seine vierköpfige Besatzung da hineingeraten sind. Eigentlich lief alles nach Plan: In der Stadt Calli grassiert eine schreckliche Epidemie, gegen die es nur ein Gegenmittel gibt (eine grüne Perle mit Heilkräften), das die fünf Retter in der Not auch schon besorgt haben. Auf ihrem Rückweg nach Calli, wird das Luftschiff "**Nautiflyus**" (Ha, ha, da war doch mal so ein Romanschreiber... – typisch französischer Humor, über den sonst niemand auf der Welt lacht) jedoch von einem Energiefeld angezogen und stürzt ab. Beim Crash verschwindet neben dem Kapitän auch die grüne Wunderperle. Da ohne das Ding Zuhause alle Leute an der Seuche krepieren, müßt Ihr sie wiederfinden, auch wenn Euer eigenes Leben dabei draufgeht (= **O**r **D**ie **T**rying, daher der Name O.D.T.). Zwischen vier möglichen Kandidaten für diese Rolle müßt Ihr Euch entscheiden. Bordmechaniker Max und Offizier Ike können gut mit Waffen umgehen, Kartographin Julia ist ein Multitalent, während der Pfaffe Solaar es mehr mit Zaubersprüchen drauf hat. Diese Ausgangseigenschaften sind aber nur im ersten Level von Bedeutung, da Ihr mit jedem besiegten Zombie, Roboter oder Tier Erfahrungspunkte gutgeschrieben bekommt, die Ihr dann den Kategorien Rüstung, Magie und Waffen zuweisen könnt, um die Durchschlagkraft Eurer Wumme oder die Wirkung Eurer Magie zu verbessern. Neben Munition, Antidoten, neuen Zaubersprüchen, etc., findet Ihr in den acht Leveln vor allem Mana, da jede angewendete Magie natürlich Kraft kostet. Habt Ihr wieder eine Ebene des unterirdischen Baus gemeistert, in den Ihr immer tiefer vordringt, und auf dessen Dach die Nautiflyus gelandet ist, dann erfahrt Ihr in der Zwischensequenz jeweils Neuigkeiten von Lamat. *ds*

Bloß nicht in den Scheinwerferkegel des Überwachungsrobos treten, sonst sendet dieser tödliche Laserstrahlen hinunter.

Der seltsame Turm, wo unsere Crew notgelandet ist, hat eine lange Geschichte. Nach und nach erfahrt Ihr immer mehr.





Schöne Lichteffekte, wo man hinschaut. Das laufende Spiel hat jedoch viele Grafikfehler.

Für jeden besiegten Gegner gibt es Erfahrungspunkte, die Ihr dann frei verteilen dürft.

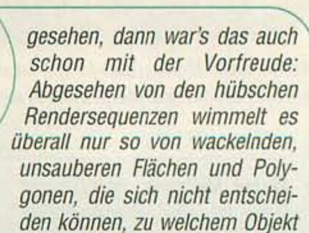
INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	deutsche Sprachausgabe
geeignet ab:	16
Schwierigkeit:	7-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	65 %
Musik:	40 %
Sound:	60 %

Spielspaß:

76%

VIDEO GAMES



GUT

***Meine Meinung:** Französische Programmierer entwerfen oftmals gute Storyboard mit phantasievollen Charakteren und allem drum und dran, versagen dann aber letztlich beim Feintuning. Hierfür ist O.D.T. ein Musterbeispiel. Allerdings scheinen auch beim "Schirmherrr" Psygnosis sämtliche Testpersonen ihre Energieleisten deaktiviert gehabt zu haben, oder wie ließe sich sonst der hammerharte Schwierigkeisgrad selbst auf "Easy" erklären? Gegnerische Power-Balken sind zwar nur ungefähr ein Zehntel so groß wie der Eure, verkraften andererseits unerhört viele Treffer. Auch technisch ist das Game alles andere als perfekt. Der exzessive Einsatz von Lichtspielereien macht zwar auf Screenshots einen guten Eindruck, habt Ihr O.D.T. erst mal live gesehen, dann war's das auch schon mit der Vorfreude: Abgesehen von den hübschen Rendersequenzen wimmelt es überall nur so von wackelnden, unsauberen Flächen und Polygonen, die sich nicht entscheiden können, zu welchem Objekt sie eigentlich gehören. Zum Glück ist die Kameraführung im großen und ganzen passabel, was aber nicht bedeutet, daß sich die Kamera nie verhaspeln würde (eher im Gegenteil). Was unter dem Strich bleibt, ist ein durchdachtes Action-Spiel mit dichter Atmosphäre (unterstützt durch unaufdringliche Ambient-Tracks), das vor allem durch die ihm verabreichte, gehörige Portion an Rollenspielelementen alles andere als oberflächlich ist. Der typische Tomb-Raider-Fan wird dennoch enttäuscht sein, da eindeutig zu schwer.*





Starshot

Die Dialoge sind escht rischtisch witzisch!

R2D2-Verschnitt Willfall ist in Ordnung. Nur Rakete Willfly, die Euch immer umschwirrt, nervt, da man ihren Schweif oft für feindliche Projektile hält, die genauso aussehen.

Leichter gesagt als getan, da das Exemplar unten im Bild extrem Starshot-scheu reagiert.

Erfreulich, um welch frische Ideen das mehr als abgegraste Jump'n-Run-Genre durch die in Lyon ansässigen Entwickler mit ihrer Weltraumzirkusgeschichte bereichert wird: Starcash, der Direktor, möchte wissen, wer seine teure Werberakete auf dem Planeten Tensuns in die Luft gesprengt hat und sendet das Roboterpaar Willfall und Willfly dorthin. Starshot, der Held des Spiels (in den Augen von Cash jedoch ein Taugenichts), darf auch mitkommen und wird fortan von Euch über sechs verschiedene Planetenoberflächen dirigiert. Die kaputte Werbetrommel ist jedoch nicht das einzige Problem im Leben der Space-Circus-Family. Viel mehr drückt der Schuh in finanzieller Hinsicht, da das Konkurrenzunternehmen Virtua Circus (laut Starcash "ein Zirkus für Hirnkranke mit geistig behinderten Robotern" - die deutschen Texte sind gut knackig) seinem Mitbewerber mit allerlei fiesen Mitteln die Kundschaft abspenstig macht. Wenn Starcash nicht bald seine Schulden zahlen kann, vaporisiert ein erbarmungsloser Schuldeneintreib-Roboter in wenigen Tagen den Space Circus. Um dieses Schicksal abzuwenden, müßt Ihr neue Künstler und Attraktionen auftreiben, die als Besuchermagnet fungieren sollen. Infogrames verzichtete allerdings auf das übliche, lineare Prinzip. Habt Ihr auf einem Planeten keinen Bock mehr, dann dürft Ihr Euch jederzeit zum Zirkusraumschiff zurückbeamen und woanders Euer Glück versuchen. Da bekanntlich auch Comic-Welten nicht nur von lieben Mitmenschen bevölkert werden, kann sich Starshot derer mit den üblichen Hüpf- und Dash-Attacken sowie durch das Bewerfen von Sternen erwehren, die jedoch nicht unendlich zur Verfügung stehen. Deshalb liegen überall farbige "Käsehäppchen" (grüne für Energie, blaue für Sterne, gelbe zum Fliegen und rote als Treibstoff für den Zirkus) verstreut, die es in bester Jump'n-Run-Manier natürlich einzusammeln gilt. *ds*

Reisen zu fernen Planeten bildet ungemein.



Das Spiel besteht nur aus schrägen Vögeln.

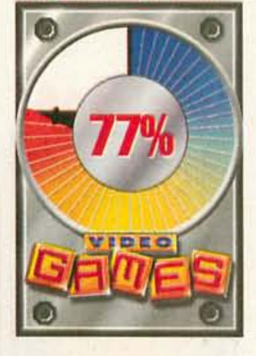
Meine Meinung: *Leider hält Starshot nicht ganz, was die riesigen kunterbunten Stages und das abwechslungsreiche Leveldesign auf den ersten Blick zu versprechen scheinen. Ein Teil des Entwicklerteams hat seine Hausaufgaben zwar zu 150% gemacht, ein paar Leute haben aber übel geschlampt (oder konnten es nicht besser) und so einen potentiellen Überhit-Kandidaten letztlich zur Mittelmäßigkeit verdammt: Die schlechte automatische Kameraführung (der wenigstens eine gute manuelle gegenübersteht) und die vielen dadurch verursachten Fehltritte (sprich verlorene Leben) ärgern einfach auf Dauer. Und wo war das Problem, ein paar gute Rätsel einzubauen? Nur rumlaufen und die tollen Texturen bestaunen ist wenig fortschrittlich. Ein Kauf lohnt sich zwar, ein zweites Banjo ist Starshot aber nicht.*

GUT

Info

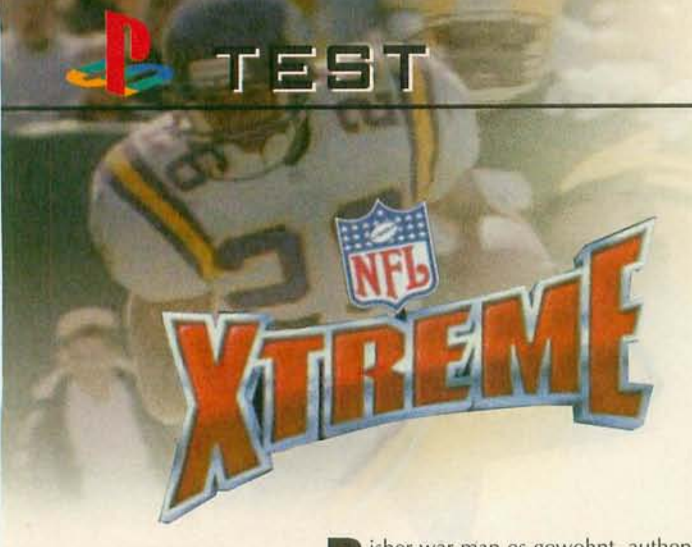
System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Jump'n Run
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	Infogrames
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1
Speicheroption:	Modulspeicher (vier Spielstände)
Features:	Rumble-Pak-kompatibel
geeignet ab:	ab 6
Schwierigkeit:	4-6
Preis:	ca. 120 Mark
Grafik:	82 %
Musik:	79 %
Sound:	70 %

Spielspaß:




Le Endboß


Le Held



Bisher war man es gewohnt, authentische und möglichst naturgetreue Darstellungsweisen vorzufinden, wenn von Football-Simulationen die Rede war. *NFL Xtreme* von 989 Studios, bekannt auch durch die *NFL Gameday*-Serie, verhält sich jedoch etwas anders als die anderen Vertreter dieser Gattung. Die auffälligsten Merkmale dafür, daß wir es hier nicht mit einer 100%igen Simulation zu tun haben, zeigen sich schon auf den ersten Blick. Jede Mannschaft schickt fünf Spieler auf das Spielfeld, das in der Gesamtlänge lediglich 80 Yards (20 weniger als ein echtes Feld) mißt. Nach dem Kick-Off merkt man dann, daß der First-Down, der nach dem bestehenden Regelbuch nach 10 errungenen Yards gegeben wird, erst nach 20 Yards fällig ist. Wer denkt, daß auch die Feldspieler gefaket sind, wird eines Besseren belehrt. Obwohl in ihrer Zahl dezimiert, werdet Ihr alle offiziellen NFL-Mannschaften inklusive der meisten Starspieler wiederfinden.

Das Spielsystem ist ebenfalls auf reinen Fun ausgelegt. So dürft Ihr Eure Spielzüge aus einer vereinfachten Version eines Standard-Game Books aussuchen, das speziell für die fünfköpfigen Mannschaften modifiziert wurde. Dadurch steigt das Spieltempo erheblich, da ein lästiges Herumstöbern in Menüs und Untermenüs ausfällt. Wie der Titel schon vermuten läßt, geht es auch auf dem Rasen extrem hart zu. Die geläufigen Tricks der Footballspieler, wie beispielsweise ein Dive oder ein Spurt, wurden durch Special-Moves-ähnliche Aktionen ersetzt. Wenn ein Spieler seine Laufgeschwindigkeit steigert, hinterläßt er eine feurige Spur, der Drang nach möglichst vielen Yards läßt einen Running Back auch mal einen Doppelsalto vorwärts drehen. Wird ein Spieler getackelt oder gerammt, sieht man ihn in der nächsten Sekunde fünf Meter weiter auf dem Boden kraulen. Die passenden Sprachkommentare werden dann vom Ansager oder dem gegnerischen Spieler serienmäßig mitgeliefert. Nach besonders krassen Kollisionen kann es mitunter sein, daß die hitzköpfigen Profis etwas handgreiflich werden. Aber wen kümmert's... Da nun mal kein Schiedsrichter auf dem Feld ist, werden Fouls sowieso nicht gepfiffen. *tet*

INFO

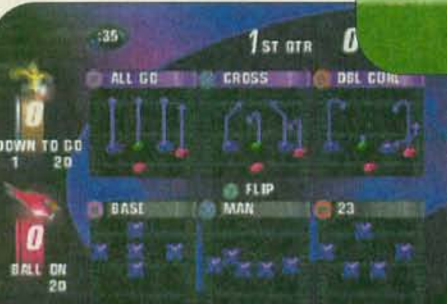
System:	PlayStation
Spieletyp:	Football-Spiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	989 Studios
Testversion:	Sony CE
Spieler:	1-2
Speicheroption:	5-6 Blöcke
Features:	Rumble-Pad
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4-5
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	84 %
Musik:	75 %
Sound:	72 %

Spielspaß:

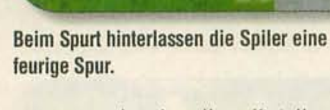


Auf den ersten Blick fällt gar nicht auf, daß es sich hierbei um ein Fun-Spiel handelt...

...doch wenn man genauer hinschaut, erkennt man, daß sich nur fünf Spieler auf jeder Seite befinden.



Auch das Play-Book wurde erheblich vereinfacht.



Beim Spurt hinterlassen die Spiler eine feurige Spur.

Meine Meinung: *„Wow!" - das war meine allererste Reaktion, als ich NFL Xtreme* zum ersten Mal sah. Dieses Spiel unterscheidet sich grundlegend von anderen Football-Simulationen. Wer viel Wert auf Authentizität legt, braucht sich nicht weiter damit zu befassen - wir haben es hier mit einem reinen Fun-Spiel zu tun. Es fliegen die Fetzen, wenn ein Line-Man einen Running Back tackelt, der Wide Receiver verabschiedet sich mit einem Doppelsalto vom Spielfeld - das macht Spaß. Ein renommierter Spieletester würde hier wohl sagen: „Die Polygonmännchen auf dem Feld sind, verglichen mit anderen Football-Titeln, sehr detailliert gezeichnet und fein animiert. Das hängt wohl auch damit zusammen, daß sich nur 10 Spieler statt 22 auf dem Feld befinden und so die Systemresourcen nicht allzu überstrapaziert werden." Nach der ersten Euphorie aber bemerkte ich dennoch, daß ich etwas vermißte. In *NFL Xtreme* existieren keine Fouls oder gar Regeln. Außerdem findet man, abgesehen von den drei Standard-Spielmodi Exhibition, Season und Play Off auch keine weiteren Spieloptionen wie einen Spieler-Editor, der einen längeren Spielspaß garantiert hätte. Auch die begrenzte Zahl der Spielzüge (im Play-Book findet man nur die allernötigsten Spielzüge) wirkt auf Dauer langweilig. So bleibt unterm Strich ein fieses und simples Action-Football-Spiel, das bei kurzen 2P-Sessions für einige heiße Minuten sorgen wird.

GUT







Das wäre mit *1080°* nicht passiert (immerhin nimmt die Gute 20 Münzen mit ins Grab).

Mit *Air Boarder* versucht uns eine weitere Firma diesen Monat zu zeigen, mit welchen Sportarten die Menschen im Jahr 2064 ihre Zeit verbringen (nach Ubi Soft mit *S.C.A.R.S.*). Airboards sehen eigentlich aus wie Snowboards, nur daß diese in der Luft schweben und sich somit auch bergauf bewegen können. Wahlweise spielt man alleine oder drückt noch einem Freund das Pad in die Hand (der Euch mit Sicherheit dafür hassen wird!). Zu Beginn entscheidet Ihr Euch zwischen vier spielzeugähnlichen Figuren (man kann wirklich jedes Polygongelenk erkennen) und ebensovielen Boards, wobei die Auswahl selbstverständlich mit der Zeit größer wird. Ihr müßt Euer Können dann entweder beim Streetwork-, Time-Attack-, Münzen- oder Free-Run-Modus unter Beweis stellen, oder Ihr begebt Euch wahlweise zum Üben in den Simulator. Wer jetzt noch einen der fünf Kurse, genauer gesagt Fun-Parks anklickt, befindet sich auch schon mitten im Spiel(-artigen Geschehen). Hier sind dann Sprung- und Trickakrobatik gefragt sowie wilde Combos à la *Ten Eighty*. Je nach Modus muß noch darauf geachtet werden, daß Euch kein Checkpoint durch die Lappen geht, oder daß Ihr keine Münzen verpaßt. *ds*



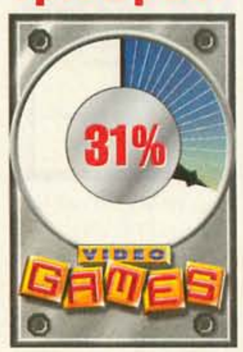
Info

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	abstruse Snowboard-Simulation
Datenträger:	64-Mbit-Modul
Hersteller:	Human/GIM
Testversion:	Mitsui
Spieler:	1-2
Speicher-option:	Memory Card 76 Seiten
Features:	unterstützt Rumble Pak
geeignet ab:	6
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 140 Mark (!)
Grafik:	50 %
Musik:	35 %
Sound:	60 %

Meine Meinung: Air Boarder 64 ist das bisher schlechteste Spiel, welches mir je fürs N 64 untergekommen ist. Der massenhafte "Einsatz" von Polygonfehlern und das unappetitliche Design der Charaktere ist weiß Gott nicht State-of-the-Art. Als ob das nicht genug wäre, quält Euch Human auch noch mit einem fürchterlich seichten Gedudel, das alle fünf bis zehn Sekunden geloopt wird. Spätestens nach 20 Minuten fragt Ihr Euch, was Ihr hier eigentlich macht. Außerdem bleibt völlig unverständlich, warum man kein "Rennen" gegen den Computer fahren darf, sondern immer nur alleine (!) rumkurvt, und warum es keine Streckenmarkierungen gibt. Es wäre sicher auch trotz des immer wieder beklagten Softwaremangels für Nintendos Image besser, nicht jedes x-beliebige Spiel hier zu lizensieren. Wer ein zünftiges Rennspiel sucht, für den führt an 1080° sowieso kein Weg vorbei.

NA JA

Spielspaß:



Inserentenverzeichnis

Unsere nächsten Anzeigenschlußtermine:

Heft 12 vom 25.11.1998 ist am 27.10.1998

Heft 1 vom 23.12.1998 ist am 24.11.1998



Holy Magic Century



Das Magiesystem

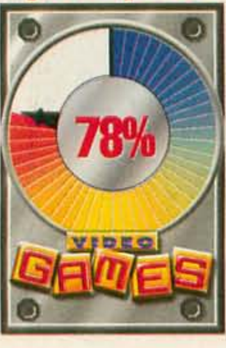


Wenn ein Magie-Level-Up erfolgt, dürft Ihr einen Zauberpunkt auf einen der vier Elemente vergeben. Erreichen die Elemente einen bestimmten Wert, kommt ein neuer Zauberspruch hinzu. So entsteht z.B. der „Heiße Dampf" durch Kombination von Feuer und Wasser.

INFO

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Rollenspiel
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Imagineer/ Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory-Pack 2 Blöcke
Features:	Rumble-Pack
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	3
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	70 %
Musik:	52 %
Sound:	49 %

Spielspaß:



Lang lang hat's gedauert. Über ein Jahr, nachdem *Holy Magic Century* der Weltöffentlichkeit vorgestellt wurde, ist das bis jetzt einzige Rollenspiel fürs Nintendo 64 nun endlich im Handel. Der erste Eindruck von einem umfangreichen und optisch faszinierenden Spiel – seinerzeit noch vom ehemaligen Distributor Laguna als Vorversion vorgestellt – bestätigt sich bereits nach wenigen Minuten. Eine bunte und heile Märchenwelt präsentiert sich vor Euren Augen - und mitten drin: der Held der Geschichte, Ayron. Als frischgebackener Zauberlehrling macht er sich auf die Suche nach seinem Vater, der fortging, um ein gestohlenes magisches Buch zurückzuholen, doch seither vermißt wird. Ausgestattet mit einem Zauberstock, der einzigen Waffe im gesamten Spiel, durchforstet Ayron eine Welt, die in mehrere Einzelkarten aufgeteilt ist. Innerhalb dieser Kartenabschnitte, die zum Teil riesig groß sind, werden die zufallsgenerierten Kämpfe mit Monstern ausgefochten. Während eines solchen Kampfes stehen Euch zwei Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung, sofern Ihr nicht die Möglichkeit nutzen möchtet, die Flucht zu ergreifen: ein physikalischer Angriff mit dem Holzstock, und eine Reihe von Zaubersprüchen, die Ihr mit der Zeit erlernt und die durch einfaches Betätigen der C-Buttons ausgewählt werden können. Diese lassen sich in vier Gruppen unterteilen, welche die Elemente Erde, Feuer, Wasser und Wind repräsentieren. Wenn genügend Erfahrungspunkte gesammelt worden sind und der Magie-Level steigt, dürft Ihr immer einen Extrapunkt auf einen dieser vier Elemente-Zauber vergeben. So kommen nach und nach neue Zaubersprüche hinzu, die durch Kombination von Elementen entstehen und die in ihrer Wirkung mächtiger sind. Wenn ein Kampf heil überstanden ist, könnt Ihr wieder Kurs auf Euer Ziel nehmen, wobei nach jedem Schritt die verbrauchte Zauberenergie um einen Punkt wieder aufgefüllt wird. Falls Ihr aber ins Gras beißen solltet, ist es auch nicht weiter tragisch. Zwar landet Ihr wieder am zuletzt angelegten Speicherpunkt, die gesammelten Erfahrungspunkte gehen jedoch nicht verloren. Meistens befinden sich die Speicherpunkte in einem Gasthof, wo zudem Eure Lebens- und Magie-Punkte komplett aufgefrischt werden. In *Holy Magic Century* müßt Ihr übrigens für Items kein Geld hinblättern. Alle Gegenstände bekommt Ihr entweder nach einem Kampf von den Gegnern oder in den Geschäften gratis. *tet*

Als angehender Magier solltet Ihr lieber Zaubersprüche statt Stockhiebe verteilen, obwohl Letzterer mehr Schaden macht.

Elemente in freier Wildbahn geben Euch einen Magiepunkt gratis.

In den malerischen Städten könnt Ihr nützliche Gegenstände gratis bekommen.

Verwirr-Spiel

Zu diesem Spiel exisitieren drei unterschiedliche Titel. Die japanische Version trägt den Namen *Eletale* (übrigens immer noch nicht im Handel erhältlich!), die US-Variante steht als *Quest 64* in den Regalen. Bei allen drei Titeln handelt es sich jedoch um ein und das selbe Spiel. Also Achtung bei Kauf!

Meine Meinung: *Das Warten hat sich also doch gelohnt. Zwar stellt Holy Magic Century keinen Zelda-Ersatz dar, als Lückenfüller dürft Ihr dieses Spiel aber auch nicht betrachten. Besonders gut ist die Gestaltung des rundenbasierten Kampfsystems gelungen. Wenn Ihr auf Gegner trefft, wird innerhalb der Stage ein Arena-ähnliches Feld markiert. Verlaßt Ihr die Begrenzung, kann der Kampf abgebrochen werden. Andernfalls dürft Ihr Euch innerhalb eines bestimmten Aktionsradius frei bewegen, und den Helden dorthin positionieren, von wo er am besten einen Angriff starten kann. Ausweichmanöver während eines Angriffs und ein strategisches Vorgehen ist somit möglich. Die Gestaltung der Map hingegen ist einer der Schwachpunkte. Der Großteil der Stages besteht aus tunnelartigen Dungeons, die ewig lang und groß sind. Anfangs mag man dies wohl noch akzeptieren, doch wenn man vier oder fünf dieser monotonen Stage-Designs gesehen hat, wirkt es eher nervig, zumal Ihr im Durchschnitt alle fünf Sekunden auf Monster trefft. Ein geübter Rollenspieler benötigt zudem für Holy Magic Century nicht mehr als 15-16 Stunden, was für meine Begriffe etwas zu kurz ist.*

GUT

FRENZY!

Der Monster-Boß sieht zwar lustig aus, seinem Kugelhagel ist aber nur schwer beizukommen.

Europa "zu irgendeiner Zeit an irgendeinem Ort" (nähere Infos hält auch die Anleitung nicht bereit); ein größenwahnsinniger Professor plant wieder einmal, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Mit einer von ihm eigens dafür konstruierten Weltuntergangsmaschine könnte ihm das auch gelingen. Somit herrscht allerorts Frenzy (engl. für helle Aufregung,' alle durcheinander usw.). Nur noch einer kann die Welt – schluchz – vor der Unterjochung retten, und das seid (warum auch immer) Ihr. Als mutiger Pilot eines Doppeldeckers (etwa ein versteckter Hinweis auf die geheimgehaltene Epoche der Rahmenhandlung?) macht Ihr Euch auf, dem Ordinarius gehörig in die Parade zu fahren. Gut ein Dutzend Spezialwaffen und Bonus-Items stehen Euch dabei zur Seite. Euer Fadenkreuz richtet sich automatisch auf alles aus, was beschossen werden kann (ballernde Oldtimer, Kamikaze-Flieger, Häuser und Scheunen, Riesendinos, etc.). Für die Orientierung sorgen Richtungspfeile, die den Weg durch die geradlinigen Level weisen. Je eine Anzeige für Punkte, Sprit, HPs, Leben und die gerade verwendete Spezialwaffe halten Euch beim Mutter-Erde-Retten auf dem Laufenden. *ds*



Konzeptionsloser Cartoon-Krieg, das ist Frenzy!

INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Action-Shooter
Datenträger:	CD
Hersteller:	SCI
Testversion:	Funsoft
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 1 Block/Paßwörter
Features:	Analogsteuerung, Menüs in englisch
geeignet ab:	6
Schwierigkeit:	4-6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	45 %
Musik:	48 %
Sound:	50 %

NA JA

__Meine Meinung:__ Oh weh! Da versprach das FMV-Intro noch eine einigermaßen anspruchsvolle Umsetzung der dummen Story, und dann so etwas! Eine dermaßen müde (First-Generation-)3D-Engine, inklusive klotziger Polygone und Nebel satt, kann Ende '98 nun wirklich keinen User mehr hinter dem Ofen hervorlocken. Franzis..., pardon Frenzys, Steuerung ist unter aller Kanone und völlig indiskutabel. Die Spielfeldbegrenzung wurde zudem viel zu eng bemessen, um ein vernünftiges Fluggefühl aufkommen zu lassen. Davon abgesehen, kann das simple Spielprinzip noch nicht mal besonders motivieren, dazu sind auch die (gut gemeinten) Slapstickeinlagen (Stinkbomben, Pinguin-Torpedos, etc.) einfach zu schlecht plaziert. Bis auf ein paar nette Pyro-Effekte, die eigentlich eh jeder Programmierer in irgendeiner Ablage rumliegen haben dürfte, hat Frenzy leider nichts zu bieten. Selbst der auf den ersten "Blick" nett arrangierte Kirmes-Sound geht einem schnell auf den Keks. Schade drum, aus dieser Spielidee hätte man weit mehr machen können, das zeigen nicht zuletzt die teils witzigen Comic-Elemente.

Spielspaß:



Bust A Groove



Eure Verenkungen sehen um so verrückter aus, je länger der Zeitraum ist, in dem Ihr fehlerfrei tanzt.

Ging man früher noch in die Disco oder allwöchentlich auf Privatpartys, so scheint bei den PlayStation-Jüngern momentan immer größere Faulheit vorzuherrschen, oder wie ließe sich sonst erklären, daß Sony hierzulande nun schon die dritte "Let's-Dance-Simulation" herausbringt???

Die größte Neuerung im Vergleich zu *PaRappa the Rapper* oder den *Spice Girls* ist, daß Ihr nun immer gegen einen Mitstreiter zu einer Art Kampftanz antretet. Nach und nach muß jeder der zehn (+ vier versteckte) Konkurrenten in seiner eigenen Stage (z.B. 'ne Holzhütte auf Hawaii, etc.) und bei dessen Song niedergemacht werden. Hierzu werden in einem bestimmten Rhythmus fest vorgeschriebene Tastenkombinationen gedrückt. Während die meiste Zeit über parallel getanzt wird, kommt es zwischendurch immer wieder zu abwechslungsreichen Soloeinlagen. Diese werden vom "Ringrichter", sofern sie denn gelingen, gebührend gefeiert. Vom Breakdancer *Heat*, über das Technopaar *Frida + Strike* und den pummeligen *Hamm* bis hin zum japanischen Elvis-Verschnitt *Hiro* sind Vertreter aller gängigen Musikrichtungen mit dabei. *ds*



Spielt Ihr alleine, wird's schnell lngweilig.

INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Geschicklichkeit
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sony/Enix
Testversion:	Sony
Spieler:	1-2
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	deutsche Menüs
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	5-7
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	85 %
Musik:	80 %
Sound:	75 %



GEHT SO

__Meine Meinung:__ Enix' Bust-A-Groove (in Japan übrigens unter dem Namen Bust-A-Move erschienen, was hier wegen Acclaim nicht geht) gehört mit Sicherheit zu denjenigen Spielprinzipen, die nur einen verschwindend geringen Teil der breiten Masse an Zockern ansprechen dürften. Ich persönlich kann dem gezielten Tastendrücken recht wenig abgewinnen, obwohl mich die flüssigen Tanzanimationen wie auch die abwechslungsreichen Musikstücke beeindruckt haben. Unmusikalische Zeitgenossen werden jedoch ziemlich schnell frustriert das Handtuch werfen und die meisten Verrenkungen ihres Charakters nie zu Gesicht bekommen: Da Ihr die verlangten Tasten-Combos zusätzlich auch immer im richtigen Takt drücken müßt, reicht schon ein kleiner Patzer, und Ihr habt hoffnungslos vergeigt. Im Gegensatz zu Spice, wo der Preis tatsächlich heiß war, stimmt die Relation hier – wie übrigens auch schon bei PaRappa – leider nicht. Als Party-Game ist's dennoch ganz annehmbar.

Spielspaß:



Ausgabe Nr. 12/98 erscheint am **25. November**

Tokyo Game Show Autumn 98

Zum zweiten Mal in diesem Jahr hieß es: Zocken bis die Finger rauchen! In Makuhari fand vom 9. bis zum 11. Oktober die *Tokyo Game Show '98* statt. Diesmal flog Wolfi übers Kuckucksnest und hat sich das Neueste, was die japansiche Spieleindustrie zu bieten hat, angesehen. Das absolute Highlight auf dieser Spielemesse war zweifelsohne Segas *Dreamcast*. Und das Interesse war überwältigend, was sich auch an den Besucherzahlen widerspiegelte. In den zwei Publikums-Tagen zählte man insgesamt 156.455 Besucher.



Sega New Challenge Conference II

Kurz bevor Wolfi zur Tokyo Game Show aufbrach, besuchte er die Sega New Challenge Conference II, die in Shinagawa/Tokio stattfand. Hier durfte er all die Titel antesten, auf die die gesamte Spielewelt wartet. Unter anderem sind dabei: *Virtua Fighter 3tb, Sega Rally 2, Sonic Adventure* und *Bio Hazard - Code: Veronica.* Mehr dazu in unserem fetten Dreamcast-Special in der nächsten Ausgabe!





Zelda- The Ocarina of Time

Am 21. November dürfen sich Zelda-begeisterte Japaner freuen, denn genau an diesem Tag wird das meistbegehrte Nintendo 64-Spiel in den Regalen japanischer Händler stehen. Zu diesem Anlaß lädt Nintendo Deutschland die Presse zu einem Zelda-Abend, wo wir die englische Fassung als spielbare Version zocken dürfen. Die ersten Eindrücke wird Dirk, der endlich mal ein für Ihn sprachlich verständliches Zelda in den Händen halten darf, in seinem Special kundtun. Na, dann werden wir ihm wohl eine Harfe schenken, damit er seine Freudengesänge musikalisch untermalen kann.

STREET FIGHTER GIRLS

Wenn man jeden Tag von Spielen umgeben ist, kann man schon auf seltsame Gedanken kommen. Diese beiden netten Herren aus dem Land der aufgehenden Geishas haben sich als „Sakura" und „Hinata" aus „Justice Highschool" (Rival Schools) verkleidet und fühlen sich offensichtlich auch noch mächtig wohl dabei. Nur zur Info: Tet hat keine solchen Angewohnheiten. Er steht eher auf Chun Li...

AUCH EIN DREAMCAST

Auch wenn man's nicht glaubt, das Dreamcast kann neben wunderschön getexturten Polygonen auch zweidimensionale Bilder darstellen. Hudson macht von dieser einzigartigen Möglichkeit Gebrauch und präsentiert das erste „Anime-Reise-Adventure" mit dem äußerst aussagekräftigen Titel „To the North" (Nach Norden). Kein Witz...





Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)
dynatex
44135 Dortmund
Im Brückcenter

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK ... 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
ANTENNENKABEL ... 39,95
ANTENNENKABEL ORIGINAL ... 49,95
RGB-KABEL (G-CON, AV-ANSCHLUß) 19,95

inkl. orig. Sony CD -Case solange Vorrat reicht!



SPYRO THE DRAGON (PSX) 89,95

CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN ... 29,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) 39,95
JOYTECH CONTROL PAD PLUS SE COL. 19,95
CONTR.PAD ANALOG DUAL SHOCK . 59,95
JOYTECH DUAL SHOCK (VER.FARB.) . 54,95
CONTROL PAD VERLÄNGERUNG ... 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
CD-CASE ... 29,95
PLAYSTATION T-SHIRT - ORIGINAL . 29,95
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL ... 84,95
X-PLODER - CHEAT-CARTRIDGE ... 89,95
X-PLODER PROFESSIONAL (NOV) . 139,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL . 149,95
LENKRAD JORDAN GP (+PED.) ... 129,95
JOYSTICK DOMINATOR ... 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) . 69,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.) 69,95
PISTOLE NAMCO G-CON 45 ... 79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS ... 29,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FARB.) 36,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (4 IN 1) 29,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS ... 44,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS ... 64,95

inkl. orig. Sony CD -Case solange Vorrat reicht!



CRASH BANDICOOT 3 (DEZ) (PSX) 89,95
BREATH OF FIRE 3 (PSX) 89,95
C & C 2: GEGENSCHLAG (PSX) 89,95
MOTO RACER 2 (PSX) 89,95

360 (NOV) ... 89,95
5TH ELEMENT ... 89,95
ABE'S EXODDUS (NOV) ... 89,95
ACTUA GOLF 3 ... 79,95
ACTUA NHL HOCKEY '99 (NOV) ... 79,95
ACTUA POOL (NOV) ... 79,95
ALL STAR TENNIS '99 ... 89,95
ALUNDRA ... 89,95
APOCALYPSE (NOV) ... 89,95
ASSAULT ... 89,95
ASTERIX (NOV) ... 89,95
ASTEROIDS 3D (NOV) ... 84,95
ATLANTIS ... 89,95
AZURE DREAMS ... 89,95
BATMAN UND ROBIN ... 84,95
BIO FREAKS ... 79,95
BLAST RADIUS ... 89,95

rechtzeitig vorbestellen !!!

GAME BOY COLOR

GAMEBOY COLOR (NOV) ... 139,-
CONKER'S POCKET TALES (NOV) . 59,95
GAME & WATCH GALL. 2 (NOV) . 44,59
HARVEST MOON (NOV) ... 59,95
POCKET BOMBERMAN (NOV) ... 44,95
QUEST FOR CAMELOT (NOV) ... 59,95
TETRIS DELUXE (NOV) ... 44,95

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.* BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.



FORMEL 1 '98 (PSX) 99,95

BLASTO (NOV) ... 79,95
BLAZE 'N' BLADE (NOV) ... 89,95
B-MOVIE (NOV) ... 89,95
BOMBERMAN WORLD ... 79,95
BOX CHAMPION (DEZ) ... 89,95
BREATH OF FIRE 3 ... 89,95
BREATH OF FIRE 3-SPECIAL EDITION 109,95
BUGGY ... 79,95
BUST A GROOVE (NOV) ... 89,95
C3 RACING ... 89,95

PSX-Version inkl. Demo-CD "Metal Gear Solid", 2 spielbare Level! solange Vorrat reicht!

O.D.T. (PSX) 89,95
INT. SUPERSTAR SOC.'98 (PSX) 89,95 (N64) 99,95
WILD ARMS (OKT) (PSX) 79,95
PSYBADECK (NOV) (PSX) 89,95

CAESAR'S PALACE 2 ... 79,95
CAR COMBAT GAME (NOV) ... 89,95
CENTIPEDE (NOV) ... 89,95
CIRCUIT BRAKERS ... 84,95
COLIN McRAE RALLY ... 89,95
COLONY WARS: VENGEANCE(NOV). 89,95
COMMAND & CONQUER 2 ... 89,95
COM.& CONQ. GEGENSCHLAG ... 89,95

die erstenBesteller erwartet eine kleine Überraschung

TOMB RAIDER 3 (PSX) (NOV) 99,95

CONSTRUCTOR (INKL. MEM.CARD) . 89,95
COOL BOARDERS 3 (NOV) ... 89,95
CRASH BANDICOOT 2 ... 89,95
CRASH BANDICOOT 3(+CD-CASE,DEZ) 89,95
CRIME KILLER ... 79,95
DEAD OR ALIVE ... 89,95
DEATHTRAP DUNGEON ... 89,95
DODGEM ARENA (NOV) ... 84,95
DREAMS (NOV) ... 89,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV) ... 89,95
F1 RACING SIMULATION '98 (DEZ) 89,95
FIFA '99 (NOV) ... 89,95
FINAL FANTASY VII ... 99,95
FOOTBALL '99 (NOV) ... 79,95
FORMEL 1 '98 ... 99,95
FUTURE COP - LAPD 2100 ... 89,95
G. DARIUS ... 89,95
GLOBAL DOMINATION ... 89,95
GRAN TURISMO ... 89,95
HEART OF DARKNESS ... 89,95
HUGO 1 ... 89,95
INT.SUPERSTAR SOCCER PRO'98 .. 89,95
(INKL. DEMO-CD "METAL GEAR SOLID")
KKND (JAN) ... 89,95
LEGEND ... 89,95



NINJA (PSX) 99,95
COLONY WARS 2 (NOV) (PSX) 89,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV) (PSX) 89,95 (N64) 99,95
FIFA '99 (NOV) (PSX) 89,95

LEMMINGS (NOV) ... 44,95
LIBERO GRANDE (DEZ) ... 89,95
MADDEN NFL '99 ... 89,95
MASTER OF MONSTERS (NOV) ... 99,95
MEDIEVIL (+ CD-CASE) ... 89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE ... 89,95
MEGA MAN LEGENDS ... 79,95
MEGA MAN X4 ... 79,95
MONKEY HERO (NOV) ... 89,95
MOTO RACER 2 ... 89,95
MR. DOMINO ... 79,95



HERCULES - PLATINUM (NOV) (PSX) 49,95
MICKEY'S WILD ADVENT. -PLAT.(NOV)(PSX) 49,95

N2O ... 79,95
NASCAR '99 (NOV) ... 89,95
NBA LIVE '99 (NOV) ... 89,95
NEED FOR SPEED 3 ... 89,95

inkl. orig. Sony CD -Case solange Vorrat reicht!



APOCALYPSE (NOV) (PSX) 89,95
MEDIEVIL (PSX) 89,95
LEMMINGS (NOV) (PSX) 44,95
BLAZE 'N' BLADE (NOV) (PSX) 89,95

NFL EXTREME ... 89,95
NHL '99 ... 89,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS ... 89,95
O.D.T. ... 89,95
OLIVER BIERHOFF SOCCER ... 79,95
PERIHELIAN (NOV) ... 89,95
PET IN TV ... 79,95
POINT BLANK .79,95 / INKL.GUN 154,95
PREMIER MANAGER '99 (JAN) ... 79,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF (NOV) . 89,95
PSYBADECK (NOV) ... 89,95
R-TYPE ... 79,95



ODDW.: ABE'S EXODDUS (NOV) (PSX) 89,95
TEKKEN 3 (PSX) 99,95
inkl. orig. PSX-T-Shirt solange Vorrat reicht!
NHL '99 (PSX) 89,95 (N64) (OKT) 109,95
WILD 9'S - SPEC.ED. (PSX) 84,95

RATS ATTACK (NOV) ... 89,95
RC STUNT COPTER ... 89,95
RIVAL SCHOOL (NOV) ... 79,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST ... 84,95
ROAD RASH 3D ... 89,95
ROGUE TRIP ... 89,95
RUSHDOWN ... 89,95
SAN FRANCISCO RUSH 2 (NOV) ... 79,95
SCARS ... 84,95
SENTINEL RETURNS ... 89,95
SHADOW GUNNER ... 89,95
SMALL SOLDIERS (NOV) ... 89,95
SPYRO THE DRAGON (+CD-CASE) .. 89,95
STREAK (NOV) ... 89,95
SUPER POCKET FIGHTER ... 79,95
SWING ... 89,95
T'AI FU (DEZ) ... 89,95
TEKKEN 3 ... 99,95
SPIELEBERATER TEKKEN 3 ... 24,95
TENCHU (NOV) ... 89,95
TEST DRIVE 4X4 (NOV) ... 89,95
TEST DRIVE 5 (NOV) ... 89,95
THE UNHOLY WAR ... 79,95
THEME HOSPITAL ... 89,95



CONSTRUCTOR (PSX) 89,95
NFL EXTREME (PSX) 89,95
SCARS (PSX) 84,95 (N64) (NOV) 109,95
BOMBERMAN HERO (N64) 89,95

TIGER WOODS PGA TOUR '99(NOV) . 89,95
TOCA TOURING CAR 2 (NOV) ... 89,95
TOMB RAIDER 2 ... 89,95
TOMB RAIDER 3 (NOV) ... 99,95
TREASURES OF THE DEEP ... 84,95
V 2000 ... 89,95
VICTORY BOXING 2 ... 79,95
VIGILANTE 8 ... 89,95
VIRUS ... 89,95
VIVA FOOTBALL ... 89,95
WARGAMES ... 89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN ... 89,95
WILD ARMS (NOV) ... 79,95
WILD NINE'S - SPECIAL EDITION .. 89,95
(SPIEL + ORIG. PSX T-SHIRT)
WING OVER 2 ... 79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL ... 89,95
WWF WARZONE ... 79,95
XENOCRACY ... 89,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER ... 84,95
ZERO DEVIDE 2 ... 79,95

F1 WORLD GRAND PRIX (N64) 89,95
STAR WARS-ROGUE SQ. (DEZ) (N64) 109,95
BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95
EXTREME G 2 (N64) 99,95

Nintendo 64

NINTENDO 64 ... 249,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL
ANTENNENKABEL ... 39,95
ANTENNENKABEL - ORIGINAL ... 49,95
CONTROL PAD-ORIG. VER. FARBEN. 54,95
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS ... 49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH .. 14,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL ... 139,95
(FÜR PSX, N64, SAT)(INKL. PEDALE)
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. .. 34,95
MEMORY CARD 0,25 MEG JOYTECH 19,95
MEMORY CARD 1 MEG ... 26,95
MEMORY CARD 8 MEG ... 59,95
RUMBLE PAK - ORIGINAL ... 34,95
RUMBLE PAK - JOYTECH ... 19,95
RUMBLE PAK JOLT(INKL.MEM.1MEG) 39,95

die erstenBesteller erwartet eine kleine Überraschung



TUROK 2 (NOV) (N64) (dt.) 88,88 / (engl.) 99,95

1080° SNOWBOARDING ... 89,95
AIR BOARDER 64 ... 119,95
ALL STAR TENNIS '99 (NOV) ... 99,95
BANJO UND KAZOOIE ... 89,95
BIO FREAKS ... 119,95
BODY HARVEST (NOV) ... 99,95
BOMBERMAN HERO ... 89,95
BUCK BUMBLE ... 99,95
BUST A MOVE 3 (DEZ) ... 99,95
CASTLEVANIA 3D (JAN) ... 139,95
CHOPPER ATTACK ... 129,95
DIDDY KONG RACING ... 89,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV) ... 99,95
EXTREME G 2 (NOV) ... 99,95
F1 WORLD GRAND PRIX ... 89,95
FIGHTER'S DESTINY ... 129,95
FORSAKEN ... 119,95
F-ZERO X (NOV) ... 89,95
G.A.S.P. ... 139,95
GEX 64 (OKT) ... 129,95
GLOVER (NOV) ... 89,95
GOEMON MYSTICAL NINJA ... 129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION ... 99,95
HOLY MAGIC CENTURY (NOV) ... 139,95
IGGY'S RECKIN' BALLS ... 79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98 ... 99,95
KNIFE EDGE (NOV) ... 109,95
LYLAT WARS (OHNE RUMBLE PAK) .. 89,95
MADDEN NFL '99 (NOV) ... 119,95

rechtzeitig vorbestellen !!!



ZELDA 64: OCARINA OF TIME (DEZ) (N64) 109,95

MARIO KART 64 ... 89,95
MISSION IMPOSSIBLE ... 99,95
NASCAR '99 ... 109,95
NBA COURTSIDE ... 89,95
NBA JAM '99 (NOV) ... 94,95
NBA LIVE '99 (NOV) ... 109,95
NFL BLITZ ... 109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99(NOV) . 94,95
NHL '99 (NOV) ... 109,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY'99(NOV) 94,95
OFFROAD CHALLENGE ... 129,95
SCARS (NOV) ... 109,95
SPACE STATION-SILIKON V.(NOV) .. 119,95
STAR WARS-ROGUE SQUADR.(DEZ) 109,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS) ... 109,95
SUPER MARIO 64 ... 89,95
SPIELEBERATER SUPER MARIO 64 .. 24,80
TONIC TROUBLE (NOV) ... 109,95
TOP GEAR OVERDRIVE (NOV) ... 119,95
TOP GEAR RALLY ... 79,95
TUROK 2 - DT. VERSION (NOV) ... 88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERS.(NOV) . 99,95
TWISTED EDGE SNOWB.(NOV) ... 109,95
V-RALLY (NOV) ... 99,95
VIRTUAL POOL (DEZ) ... 109,95
WAIALAE COUNTRY C.T.GOLF ... 119,95
WWF WARZONE ... 99,95
YOSHI'S STORY ... 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY ... 24,80
ZELDA 64 (NOV) ... 109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64 (NOV) ... 24,80



1080 SNOWBOARDING (N64) 89,95
F-ZERO X (NOV) (N64) 89,95
BUCK BUMBLE (N64) 99,95
DEEP FEAR (SAT) 89,95

Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET . 333,-
GRUNDGERÄT + THUNDERHAWK 2 + BLAZING DRAGONS + SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. ... 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG. ... 59,95
LENKRAD ARCADE RACER ... 59,95
6-PLAYER-ADAPTER ... 19,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. ... 39,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS ... 49,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) ... 64,95
BURNING RANGERS ... 89,95
DEEP FEAR ... 89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) ... 119,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 ... 79,95
PANZER DRAGOON SAGA - 4 CD'S . 89,95
RIVEN - MYST 2 ... 89,95
SEGA TOURING CAR ... 89,95
SHINING FORCE 3 ... 89,95
SONIC JAM ... 89,95
STREETFIGHTER COLLECTION ... 84,95
WORLD LEAGUE SOCCER ... 89,95

DREAMCAST KOMMT



Dreamcast. RUFEN SIE BEI INTERESSE UNSERE DREAMCAST-HOTLINE UNTER TEL. 0931/3545223 AN!

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

BLAM MACHINEHEAD ... 24,95
BLAZING DRAGONS ... 19,95
CRIMEWAVE - TOTAL VERBLEIBT 14,95
CROC ... 39,95
DARIUS 2 ... 19,95
NASCAR '98 ... 39,95
NBA LIVE '98 ... 24,95
NHL '98 ... 39,95
NHL POWERPLAY ... 24,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD .. 79,95
PARODIUS DELUXE ... 14,95
RAMPAGE WORLD TOUR .. 39,95
REVOLUTION X ... 9,95
SHELLSHOCK ... 24,95
STARFIGHTER 3000 ... 19,95
THUNDERHAWK 2 ... 19,95
Z ... 59,95

SONY PLAYSTATION

AUTO DESTRUCT ... 49,95
CYBALL ZONE ... 39,95
LEMMINGS (NOV) ... 44,95
LOST VIKINGS II ... 44,95
MASS DESTRUCTION ... 49,95
MOTOR MASH ... 59,95
NBA ÖLIVE '98 ... 49,95
POWERBOAT RACING ... 49,95
SKULL MONKEYS ... 44,95
SPIDER ... 39,95
SUPER MATCH SOCCER ... 49,95
TEST DRIVE 4 ... 44,95
VIRTUAL POOL ... 44,95
X-MEN CHILDREN O. ATOM .. 49,95

PLATINUM-EDITION

ABE'S ODDYSEE ... 49,95
ALIEN TRILOGY ... 44,95
BUST A MOVE 2 ... 49,95
COMMAND & CONQUER ... 44,95
CRASH BANDICOOT ... 49,95
CROC (NOV) ... 44,95
DESTRUCTION DERBY 2 ... 49,95
FORMEL 1 '96 ... 49,95
HERCULES (+CD-CASE)(NOV) .49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO .. 49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES (INKL. CD-CASE) (NOV) ... 49,95
MICRO MACHINES V3 ... 49,95
PANDEMONIUM ... 49,95
PORSCHE CHALLENGE ... 49,95
RAYMAN ... 44,95
RESIDENT EVIL ... 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION .. 49,95
ROAD RASH ... 44,95
SOVIET STRIKE ... 44,95
TEKKEN 2 ... 49,95
TOCA TOURING CAR ... 44,95
TOMB RAIDER ... 49,95
TRUE PINBALL ... 44,95
V-RALLY ... 49,95
WIPEOUT 2097 ... 49,95
WORMS ... 44,95

NINTENDO 64

EXTREME G - SPEC.EDITION 49,95
FRANKREICH '98 ... 99,95
MULTI RACING CHAMP. ... 49,95
NFL QUARTERB. CLUB '98 .. 49,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY .49,95
TUROK DINOSAUR HUNTER .49,95

gleich zugreifen, teilweise begrenzte Stückzahl!

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*



0931/3545222 oder 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. *GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602.


TUROK 2